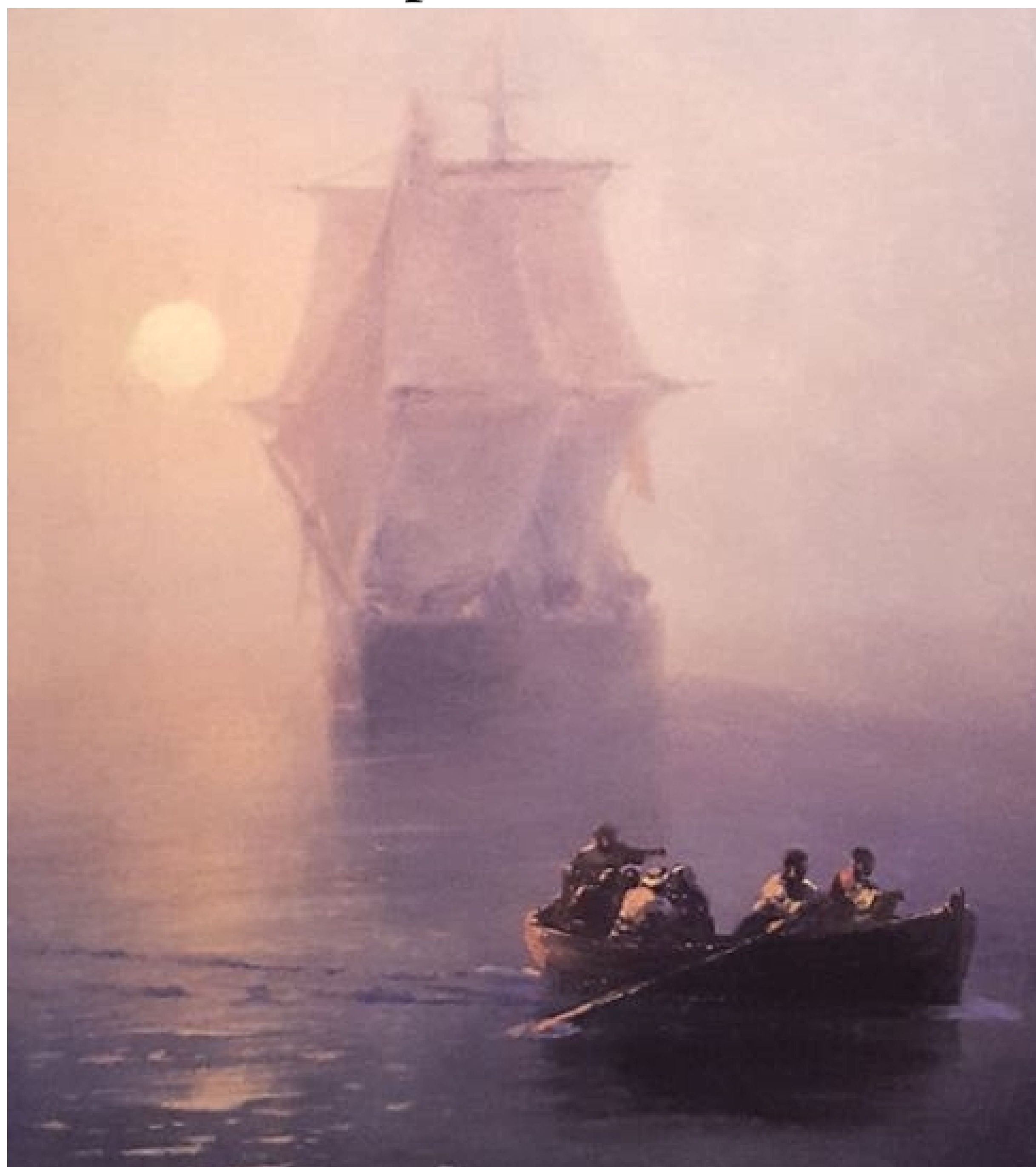
EON

Vrakplundrarna



Inledning

Vinden slet i Hypatias *segel och vågor slog in hårt från havet. Ur vattnet växte rev som jättelika tänder med mål att sluka fartyget med besättning, last och allt. Vid rodret stod styrman Tomtora Anjaar och kisade i midnattsmörkret för att hinna väja skeppet innan ett grund. "Daak kan inte höra er nu mannar! Alle man på däck!" skrek han samtidigt som han hårt girade från en hotfull skugga som uppenbarat sig framför fören. Sjömännen rörde sig med vana sjöben på däck. Ett flertal klättrade upp i riggen för att reva seglen, medan andra surrade lösa föremål på däck.*

Vid relingen hulkade den grönfärgade dvärgen Zihr klan Zolod. "Vontar! Rädda mig" tjöt dvärgen högt. Den enda som hörde honom var skeppskocken Zanna vid ingången till kabyssen. "Synd att det faliska köket inte passade, mäster dvärg" skrockade hon, utan hänsyn till den livsfarliga situationen. I sin cabin försökte consulatorn Vitalia de Lagath samla ihop dokument och loggar som rullade av arbetsbordet när skeppet krängde. Hon svor högljutt då en utsökt flaska learamskt vin rullade ned och slogs i tusen bitar mot golvet.

Högst upp i utkiken stod den unge sjömannen Agna. Han spejade ut i mörkret. På klipporna i öst syntes en ensam fyrbråk vars flammor reste sig höga av vinden. "Två grader styrbords riktning!" skrek han till styrmannen som drog hårt i rodret. Agna kände att någonting fruktansvärt skulle hända. Det här var de värsta reven han varit med om. Han kramade sitt Daakkors innanför jackan och bad...

Vrakplundrarna utspelar sig ombord det jargiska handelsskeppet *Hypatia* som kapsejsar utanför en liten by i Damarien, ett vidskepligt och ogudaktigt land strax söder om jargiska kejsardömet. Äventyret har en öppen struktur där spelarnas val leder deras rollpersoner in i detektivarbete, intrigerande och våldsamheter.

Tre rollpersoner har varsin hemlig agenda, de två andra är sjömän. Om det är färre än fem personer som spelar kan du ta bort sjömännen.

En snabbversion av Eons regler finns i slutet av äventyret.

Text: Pontus Kjellberg och Daniel Gustafsson
Porträtt: Albin Lomvi
Omslag: Ivan Aivazovsky
Kartor: Daniel Gustafsson

Bakgrund

Det jargiska handelshuset **S:t Alexius Servanda** skeppar längs med den damariska kusten till hamnarna på Asharinahalvön. Kusten, känd som "**Vrakkusten**", är kantad av rev där skepp ofta går på grund och förgår med besättning, last och allt. Handelshuset har försäkrat sina skepp och last i det dvärgiska kredithuset **Khon-Shuz** och låter dem medvetet gå i kvav. Ett hänsynslöst försäkringsbedrägeri där de egna sjömännen får sätta livet till.

För två år sedan hotades S:t Alexius Servanda av konkurs. En av handelshusets consulatorer, **Vitalia de Lagath** (rollperson), föreslog försäkringsbedrägerit. Hon fick förtroende av handelshuset och beställde tjänsten av det fruktade brottssyndikatet Homino Nebulan**s**. Vrakkusten i Damarien var en perfekt plats, ökänd för hårda vindar och lömska rev. Homino Nebulans agent, **Lansal av Hammarnäs**, skötte det praktiska. Lansal anlitade **Vikrat av Mirron** och dennes anhang av missdådare. De skapade en boplats i en övergiven stad, **Malälvens Delta**. De tänder falska fyrbåkar och leder skepp i kvav. Vrakplundrarna och Homino Nebulans tar del av försäkringspengarna och värdefullt plunder.

Fartygen som skulle sänkas märktes upp med lyktor med blått glas och fick minimal besättning. I bokföringen sades att skeppen lastats med tyg, kryddor eller något annat dyrt för att maximera försäkringspengarna, men egentligen var det fullt av sten i lastutrymmen. Tullare och stuvare fick mutor och ingen ombord visste vad de egentligen skeppade. Under två år gick många av handelshusets skepp i kvav hos vrakplundrarna. Operationen var framgångsrik för alla - utom kredithuset Khon-Shuz och de döda sjömännen.

Det varken de Lagath, Lansal eller Homino Nebulans visste var att Vikrat och dennes vrakplundrare egentligen är kultister i **Kristallorden**. Från början nöjde de sig med intäkterna från operationen, men för ett halvår sedan bosatte sig nekromantikern **Kandera** i byn. Hon började återuppväcka döda sjömän till vandöda **vattengastar** och kultcellen blev lyrisk. Kanderas dödsmagi fick dem att se henne som Dibuks utvalda. En personkult växte fram, på bekostnad av Vikrats inflytande. Vikrat blev besviken. Han är en hänsynslös karriärist som vill uppåt i orderns hierarki. Som motdrag beslutade han att börja tända falska fyrbåkar även mot andra skepp än de avtalade. Kultcellen började bärga större rikedomar och sålde till karavanerna i trakten.

Nyheten om att andras fartyg förlist gjorde de Lagath orolig. Risken fanns att operationen skulle upptäckas. Andra handelshus frågade sig varför handelsrutten plötsligt blivit mycket farligare. Dessutom sänktes ett av S:t Alexius Servandas fartyg som inte fick sänkas. Vitalia reser till Malälvens Delta för att undersöka.

Samtidigt har kredithuset Khon-Shuz fattat misstankar. De har krävt svar av S:t Alexius Servanda, som för syns skull anlitar detektiven **Cazanna** (rollperson). Tyvärr för handelshuset kom Cazannas undersökning farligt nära sanningen, vilket gjorde henne till ett problem. Handelshuset såg till att hon hamnade på rundskeppet ***Hypatia***, nästa skepp att sänkas. Hennes uppdrag är officiellt att undersöka förlisningarna på plats, men egentligen vill handelshuset att hon följer skeppet i djupet.

Khon-Shuz litar inte på handelshusets detektiv. De skickar en av sina egna, **Zihr klan Zolod** (rollperson), att spionera på S:t Alexius

Servanda. Men Homino Nebulans, som har koll på det mesta som är hemligt, får nys om detta och tipsar Zihr om att något är fuffens på *Hypatia*. Hon går ombord under täckmantel som köpman på handelsresa. Men *Hypatia* är som sagt nästa skepp fullt med sten, och Homino Nebulans räknar med att Zihr följer *Hypatias* öde.

de Lagath upptäckte stenlasten och de blå lyktorna i fören när skeppet redan lämnat hamn. Hon bytte kvickt ut de blå lyktorna mot vanliga utan att besättningen märkte något. Hon tror hon är säker, men vrakplundrarna tänder numera falska fyrbåkar mot alla förbipasserande fartyg och hon seglar på ett skepp som snart kommer bli vrak...

Organisationer i spelet

S:t Alexius Servanda

Ett jargiskt handelshus som handlar över haven, främst mellan jargiska kejsardömet och Asharinahalvön. Handelshuset drivs av ett köpmannaråd av etablerade familjer vars rikedom vilar på handelshusets intäkter. På senare år har handelshuset förlorat stora handelsandelar och konkurrerats ut av resursstarka cirefalier och sabrier.

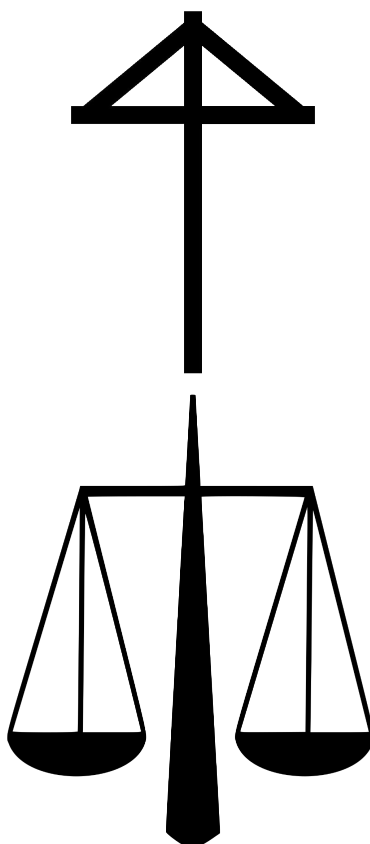
Homino Nebulans

Ett brottssyndikat som står för mycket av den organiserade brottsligheten i jargiska kejsardömet och erbjuder många ljusskygga tjänster. De har en agent i Malälvens Delta, Lansal av Hammarnäs. Han driver en lanthandel och säljer vrakgods till förbipasserande karavaner. Han vill inget hellre än att stänga ned operationen och lämna allt bakom sig.

Kristallordern

En av Damariens många mörka kulter, styrd från Kristallpalatset i Targus. De säger sig företräda folket och dyrka de gamla gudarna, främst spindelgudinnan Arachna och dödsguden Dibuk. Varje år organiserar de ett heligt korståg mot Det Vita Klostret där många kultister deltar för att visa ordern sitt värde och plundra. De organiserar sig i kultceller, ofta bestående av små bosättningar.

Vrakplundrarna är en sådan cell och Vikrat av Mirron är deras ledare. Hans roll överskuggas av Kandera, som bara bryr sig om sin nekromantiska forskning.



Khon-Shuz

Ett dvärgiskt kredithus som äger flera banker i jargiska kejsardömet där de erbjuder lån, förvaring och försäkringar. De är inte lika stora som de cirefaliska kredithusen, men är flitigt anlitade, framför allt av de som är avigt inställda till cirefalier. De vill undersöka varför så många av S:t Alexius Servandas fartyg gått under med sin dyrbara last. De har skickat sin luttrade försäkringsagent, Zihr klan Zolod för att undersöka vad som egentligen händer.

Rollpersonerna

Tomtora Anjaar

Hypatias styrman kommer från Stora Arkipelagen. En omtyckt sjöbjörn med mer än trettio års erfarenhet till havs. Han har besättningens förtroende och är *Hypatias* informella ledare. Erfarenhet och duglighet gör honom till en naturlig ledare som inte räds utmaningar. Han har ingen dold agenda i äventyret, men kan mycket väl vilja skydda de andra i gruppen eller hämnas sina döda kamrater. Tomtora är jämte Zihr klan Zolod den bäste krigaren i gruppen.

Vitalia de Lagath

Consulator för S:t Alexius Servanda, en slags affärsjurist. Hon ligger bakom komplotten med de försäkrade fartygen och vrakplundrarna. Hon är med på fartyget under förevändning att kontrollera handelshusets räkenskaper, men vill egentligen till ruinstaden och undersöka varför vrakplundrarna inte följer planen. Vitalia är har intriger och dolda agendor. Hon bör ges till en spelare som uppskattar det sociala och intellektuella spelet.

Cazanna "Zanna" av husfurst Pomerz familj

Zanna är en cirefalisk privatdetektiv inhyrd av S:t Alexius Servanda för att lura Khon-Shuz att de försöker undersöka förlisningarna. Hon kom farligt nära sanningen om bedrägeriet när hon undersökte bokföringen, även om hon nu bytt spår. Handelshuset hoppas hon ska gå under med skeppet vid Vrakkusten. Zanna har dolda agendor men är inte alltför komplicerad. Hon är bäst på att röra sig tyst och ta sig in i låsta utrymmen. Hon passar en spelare som vill spela på självförtroende och tjuvaktig charm.

Zihr klan Zolod hus Dimitriz

Dvärg och passagerare på *Hypatia*. Zihr är Khon-Shuz agent och ska undersöka vad som egentligen händer med de förlista fartygen. Zihr har en täckmantel som handelsresande och jobbar med dolda agendor likt Vitalia. Samtidigt är Zihr den bästa krigaren i gruppen. Zihr bör spelas av någon som tycker om strid och detektivarbete.

Agna Aureliam

En enkel jungman på *Hypatia* utan någon koll på vad som pågår. Han har en bror som försvann då ett av handelshusets skepp gick i kvav. Blir det färre än fem spelare är det han som uteblir och isåfall försvann han vid skeppsbrottet. Han är den enklaste av rollpersonerna och bör spelas av någon som gillar att spela ung och oförstörd.

Reservrollpersoner

Det finns några "reserver" i kapitlet Personer. De är sjömän på *Hypatia* som försvann vid skeppsbrottet. Om någon eller några av rollpersonerna försvinner eller dör under äventyrets gång kan spelarna ta över någon av dessa reserver. De dyker då upp efter att ha spolats upp en bra bit bort och gått hela vägen längs med kusten. De vet ingenting om vrakplundrarna och har inga dolda agendor. Om de inte behövs har de drunknat i skeppsbrottet.

Från och med Akt III går det inte längre att ta över en reserv eftersom det är så kort kvar.

Viktiga spelledarpersoner

Här presenteras de viktigaste byborna. Utförligare info finns på sidan 37.

Vikrat av Mirron

Byledare och präst i Kristallordern. Han är missnöjd med situationen. Han vill återta makten i byn och tänker använda sig av rollpersonernas närvaro för att eliminera Kandera, hans främsta rival. Han är mycket impopulär bland kulten, även om de än så länge respekterar honom. Under scenariot ljuger han för rollpersonerna och försöka manipulera dem att undanröja Kandera.

Kandera, nekromantikern

Hennes enda intresse är att forska på döden. Just nu är Malälvens Delta en ypperlig plats där hon kan se hur hydrotropi och nekrotropi sammanvävs. Hon är totalt ointresserad av att blanda sig i kultens angelägenheter och håller sig för sig själv.

Tvillingarna Elektra och Eimbin

Kanderas assistenter. Unga tvillingar som från början kom från gatan, men i några år lärt sig magi av Kandera. De är trötta på att inte få mer än det lilla Kandera orkar lära ut. De kommer under spelets gång försöka sluta ett avtal med rollpersonerna om att stjäla Kanderas formelsamling och sedan fly.

Lansal av Hammarnäs

Byns lanthandlare, men egentligen agent åt Homino Nebulans. Han är mycket skrämd av hur situationen har utvecklat sig och är livrädd för att stanna kvar. Men det finns mycket bevis mot honom, så han behöver säkerhet. Under scenariot ljuger han för rollpersonerna och försöka manipulera dem att göra inbrott hos Vikrat och stjäla bevis där.

Vattengastar

En hemsk blandning av nekrotropisk zombie och hydrotropisk elementar. Vandöda i form av vandrande, uppsvällda, drunknade sjömän. En hemsk syn. De gömmer sig dolda i havet eller i träsket. Eftersom de är instabila experiment kan man aldrig veta om de anfaller, flyr eller utför saker de minns i brottstycken från sitt tidigare liv. Den enda som har kontroll över dem är Kandera. De beter sig oförutsägbart och underligt, men föredrar att gömma sig i vatten. Du kan som SL låta dem göra lite vad som passar situationen.

"Vanliga" kultister

Byns invånare är alla med i kulten. De är fascinerade av Kanderas vandöda och längtar tills de ska ge sig ut på korståg och besegra Vita Klostret. Med sin armé av vandöda i första ledet kan de inte misslyckas. I övrigt är de mycket vidskepliga och ritar tecken i sanden, klottrar spindelväv på stenar, med mera. De är fanatiskt trogna Kandera och lyser upp när hennes namn nämns.

Äventyrets handling

Äventyret är uppdelat i tre akter. Den första akten spelas igenom ganska fort. Den är tänkt som introduktion till karaktärerna och Eons system. I Akt II och Akt III är upplägget fritt, en sandlåda för spelarna att göra lite vad de vill i.

Akt I - Skeppsbrottet (c:a 30 min)
Hypatia seglar under natten in i en storm samtidigt som de anländer till den ökända Vrakkusten. Här är meningen att tärningar ska rassla och alla rollpersoner måste hantera den stundande katastrofen. Samtidigt får rollpersonerna chansen att spionera lite på varandra. Beroende på hur bra de försöker rädda skeppet kommer *Hypatia* antingen vara någorlunda intakt eller splittras helt mot rev.

En beskrivning av *Hypatia* finns på sidan 20.

Akt II - Malälvens Delta (c:a 2-3 tim)
Detta är huvuddelen i äventyret där rollpersonerna ankommer till vrakplundrarnas by och känner obehag av människorna och platsen. De kommer inte därifrån utan måste undersöka vad som egentligen händer. Allt står inte rätt till och de möter de vidriga vattengastarna. De kontaktas av någon, eller alla, av byns fraktioner som leder historien vidare.

Akt III - Upplösningen (c:a 1 tim)
I upplösningen skördar rollpersonerna konsekvenserna av sina handlingar i Akt II. Beroende på vilken fraktion de hjälpt eller stjälpt blir utfallet olika. Målet är att komma undan med livet i behåll och bevis i packningen. Eventuellt förföljer både kultister och vattengastar beroende på hur scenariot spelats.

Spelet är slut när de kommit undan, eller gått under. Beroende på vad de fått med sig för bevis finns några olika epiloger i slutet på äventyret.

Akt I - Skeppsbrottet

Rollpersonerna väcks av att skeppsklockan ringer. Kapten Caesena skriker “ALLEMAN PÅ DÄCK!” och rollpersonerna gör bäst i att hörsamma. Det är natt och kraftig blåst. Stjärnorna är dolda bakom kraftiga moln.

Kapten Caesena börjar med att beordra besättningen att hålla sig redo för att hjälpa till om stormen blir värre. Zihr och de Lagath får göra vad de vill just nu, men kan kallas in om det verkligen blir kaos. Ingen rollperson får sova, men ingen har heller någon uppgift just nu. Ett tillfälle för de som vill spionera att göra det, eller bara lära känna varandras karaktärer.

När *Hypatia* närmar sig Malälvens Delta uppstår problem. Fyrbåkar ska tändas nära rev så skepp har möjlighet att passera långt utanför. Men vrakplundrarnas fyrbråk är tänd alldeles fel. Skepp tvingas segla in bland reven med förödande konsekvenser. Att väja för reven är svårt. I kombination med stormen går *Hypatia* mot sin säkra undergång.

Efter en stund (en kvart eller så) blir stämningen ombord kaotisk. Kapten Caesena vrålar upp alla på däck och börjar dela ut order, både till besättning och passagerare. Stormen intensifieras och skeppet kränger och stöter in i sandbankar och rispar rev. Vågor slår över däck och sjömännen får svårt att hålla balansen. Nu är det dags att låta tärningarna rassla. Använd besättningslistan för att illustrera skeppsbrottets offer.

Vad rollpersonerna än gör går *Hypatia* under i reven utanför Malälvens Delta. Besättningen, förutom rollpersonerna, försvinner och återfinns senare döda eller som vattengastar. Men beroende på hur de lyckas med tärningarna kommer skeppet klara sig bra, dåligt eller krossas helt.

Spelarna har tre rundor på sig att göra någonting. Varje runda tar någon eller några minuter och innehåller ett tärningsslag per person. I kaoset skriker kapten Caesena mängder av order och det är svårt att förstå vem som får ansvar för vad. Rollpersonerna får hugga in där kan.

Rorsman Tomtora Anjaar: Kapten och rorsman delar ansvar för styrårorna och gör vad de kan för att undvika de farliga reven. Sist i varje runda slår Tomtora (eller kaptenen om Tomtora gör annat) mot *Sjömannaskap* med stegrande svårighet *(14), (18)* och *(22). -1T6* på slaget om inte utkiken klarar ett slag med *Speja* med samma svårighet.

Surra lösa föremål: Lårar, vattentunnor, redskap och annat löst glider runt på däck och i lastutrymmet. Rep att binda med finns på däck och kräver *Fingerfärdighet (10).* Tills detta är löst har alla på däck eller i lastrummet *-1T6* på allt de gör. Kräver tre Övertag.

Säkra luckor: Det lättaste jobbet. Spika igen luckor så skeppet inte tar vatten. *Snickare (6)* eller *Kroppsbyggnad (10).* Kräver tre Övertag.

Utkik: Uppe i utkiken ser man klart bättre än någon annanstans. Utkiken slår mot *Speja (14).* Om slaget misslyckas (eller uteblir) får Tomtora *-1T6* på sitt slag mot *Sjömannaskap* denna runda. Kräver en Övertag.

Reva seglen: Besättningen gör vad de kan, men rollpersoner kan hjälpa till genom att klättra upp i riggen och hugga i. *Klättra (10),*

Sjömannaskap (10) eller *Segelmakare (6).* Kräver tre Övertag.

Hålla fast: Mellan varje runda slår en gigantisk våg in överbord och alla rollpersoner på däck måste hålla sig i, *Kroppsbyggnad (10).* De som hamnar i vattnet och inte räddas spolas iland i Akt II med ett kryss *Smärta.*

Rädda sjömän: Några sjömän hänger i relingen för att inte falla i vattnet. *Kroppsbyggnad (14)* för att dra upp dem igen. Det kan också göras för rollpersoner som misslyckats att hålla sig fast. Kräver ett Övertagper person som ska dras upp.

Vårda skadade: Folk spolas iväg och slår in i hårda ytor, eller faller från riggen. De behöver bäras bort och ges vård. *Läkekonst (10)* för att spjälka brutna ben eller lägga förband på deras sår. Kräver ett Övertag per skadad.

SL: Det här är ett bra tillfälle för Zihr och Zanna undersöka andra personers hytter om de vill. Ingen har koll på vad som händer i hytterna när alla är på däck. Kaptenens hytt är obevakad, liksom passagerarhytten. Frågan är hur bra det går när allt kastas runt i den hårda blåsten. De kan få saker i huvudet, bli upptäckta av besättningsmän eller störas av fegisar som försöker gömma sig.

Hypatias öde

Beroende på hur rollpersonerna lyckas med sina uppgifter slutar akten på ett av tre sätt. *Hypatia* går under, men kan ha helt olika skick. Se inte de tre alternativen som de enda möjliga, utan som en glidande skala. Lyckas de dåligt, men inte katastrofalt kan de svepas överbord men ha ett rimligt intakt skeppsvrak att utforska nästa dag, till exempel.

Hypatia intakt

Om rollpersonerna lyckas bra med sina slag och de framförallt lyckas väja för reven går *Hypatia* på grund på "rätt" sätt. "Rätt sätt" är att fånga en våg i rätt ögonblick och glida upp på grundet med kölen istället för att krascha i med fören. Skeppet står still, strandat, men intakt. Rollpersonerna kan hämta sina ägodelar och ta en livbåt för att fly in iland. Med stormen och de enorma vågorna kommer de dock inte att gå i land där de önskar utan en bra bit bort. De kan hitta lä och skydd i en liten grotta i klippan under fyrbåken.

För att föra livbåten säkert genom de enorma vågorna krävs *Sjömannaskap (14).* Dessutom spolas iland med ett kryss *Smärta* och kvicknar till med de andra i Akt III. De som kommer iland med båten är trötta och utmattade, men oskadda.

Hypatia kapsejsar

Om det går halvdant kapsejsar *Hypatia* totalt. Det kraschar in i ett grund med ett fruktansvärt brak och vatten rusar in genom enorma hål i ena sidan. Inget kan göras, skeppet måste överges. Efter några minuter välter skeppet av sin egen vattenfyllda tyngd och ligger på sidan på revet. Rollpersonerna måste överge skeppet och fly genom stormen.

Att komma åt livbåten är helt förgjort, nu är det panik. Alla måste ut ur skeppet så fort som möjligt! Med lite sinnesnärvaro kan rollpersonerna ta med sig något flytetyg, en tunna, en bit av den sönderslagna relingen eller någon träbråte. För att hålla sig kvar över ytan krävs *Simma (14).* Den som har något att

flyta med får *+1T6*. Om någon misslyckas slås rollpersonen mot klippor och rev av vågorna.

Alla rollpersoner som lyckas hålla sig över ytan får börja nästa dag med ett kryss *Smärta*. De som inte lyckades *Simma* får två kryss. Personliga ägodelar hinner de inte få med sig, utan de finns kvar någonstans i skeppsvraket. En del har förstörts.

Hypatia i spillror

Om det går riktigt dåligt får rollpersonerna en rejäl våg i sidan och sveps överbord. När de vaknar nästa morgon är skeppet slaget i spillror mot reven och det är ytterst svårt, för att inte säga livsfarligt, att försöka få tag på några personliga pinaler. De prylar som absolut inte får komma lös, då de visar hemligheter, är naturligtvis de som har klarat sig och spolas upp på stranden där de torkar.

Rollpersonerna börjar dagen med två kryss *Smärta* och någon skada. Slå 1T6 och läs av tabellen.

1T6	Skada	Resultat
1-2	Hjärnskakning	*-1T6 Reaktion*
3-4	Stukad handled	*-1T6 Kroppsbyggnad*
5-6	Bruten fot	*-1T6 Förflyttning*

Under natten

Rollpersonerna är utslagna eller sitter och huttrar i natten, men byborna är inte overksamma. Båtar går ut i vattnet och börjar redan under pågående storm plundra skeppet. Kandera har nämligen uttryckt en önskan om att få så färska lik som möjligt. Reven fungerar som vågbrytare, så innanför dem är det ganska lugnt. Två lik skickas direkt till Kandera. Andra läggs som vanligt in i Likens Hus.

Vikrat får av en slump syn på rollpersonerna. Han bestämmer sig för att utnyttja dem för sina egna syften. Han säger till de andra i byn att Kandera har planer för dem och att de inte får nedgöras. Övriga resenärer är däremot lovligt byte.

Likens hus töms på kvarvarande lik från tidigare olycksdrabbade och de kastas slarvigt in i källaren. Där kastas också de flesta av Hypatias besättningsmän in. När allt är klart återvänder byborna till sina hem och låtsas nästa morgon som om ingenting hänt och att de är en helt vanlig fiskeby.

Akt II - Malälvens Delta

Gryningens första ljus sticker rollpersonerna i ögonen då de sakta vaknar. Fiskmåsar skränar i skyn och havet är onaturligt stilla efter nattens storm. De enda överlevande de kan se är rollpersonerna själva. De har antingen spolats i land vid stranden invid lite vrakdelar, eller vaknar kring sin livbåt. Beroende på hur skeppsbrottet gick kan de se spillrorna från Hypatia spolas i land. I värsta fall är enbart några delar av det krossade skrovet ovan ytan (se sida 20 & 32). De kan se andra vrak i bukten och master med sönderslitna segel sticker upp ur vattnet. Hela landskapet ter sig onaturligt, som en skeppskyrkogård.

Bakom och kring byn anar de träd i sprakande höstfärger. Allt på land är täckt av en tät, soppig dimma som ger en märklig kontrast till det stilla och klara havet. Genom dimman lyser lyktor och facklor från en by några hundra meter bort.

Om rollpersonerna letar efter andra sjömän finner de bara mer vrakdelar. Eventuellt kan de hitta några av sina personliga tillhörigheter om spelledaren är på intrigant humör. Annars måste de ta sig till *Hypatias* vrak för att hitta sina saker. Troligast är att rollpersonerna följer skenet från ljuslyktorna och beger sig till byn.

Ankomst till ruinbyn

Stämningen i byn är märklig. Många av husen är övergivna sedan länge och dimman döljer dem, vilket gör det svårt att se hur stor byn är. Några skabbiga katter strövar bland husen, på håll syns några getter äta löven från en hängbjörk (platsbeskrivning finns på sida 21). En äldre man i vindtät vadmalskappa och med en lykta är den första mänskliga figur som lösgör sig ur dimman. Snart öppnas ruinernas dörrar och bleka, tärda figurer visar sig. De är klädda i enkla kläder och backar försiktigt när nykomlingarna går närmare.

Genom folkmassan tränger sig byledaren Vikrat av Mirron. Han är till skillnad från övriga bybor förmöget klädd i pälsfodrad mantel och bär en tjock silverkedja kring halsen. Han bjuder de skeppsbrutna hem till sig, brasan är tänd och brännvinet kryddat. De andra byborna sträcker på sig, ger varandra menande blickar och går mot sina båtar. Fiska gör man bäst i gryningen.

Vikrats hus står i kontrast mot den dimmiga och märkliga ruinbyn. En sprakande brasa ger värme och brännvinet är kryddat med välsmakande damariska örter. Två tjänare (se Vikrats hus, sida 26) ger rollpersonerna filtar och stolar. Vikrat låtsas inte veta något om skeppsbrottet och spelar sin roll väl. Han visar övertygande medkänsla för situationen och frågar vad han och de andra i byn kan göra för att hjälpa till. Rollpersonerna har säkert en del frågor. Vikrat svarar som nedan:

Fler överlevande? Fiskarna i byn söker efter andra överlevande. Byborna har begravt flera sjömän från tidigare förlisningar men sällan stött på överlevande.

Hur många vrak? Många vrak har förlist vid de farliga reven, trots fyrbåkar. Han vet inte vad det beror på.

Vad händer med de döda? Vikrat visar medkänsla och suckar över all död. Han säger att de som hittas kommer begravas på stranden söder om byn, om inte någon vill hämta hem liken.

Fyrbåken? Fyrbåkar sköts av fyrvaktare anlitade av de lokala furstarna. Vikrat vet inte vem eller vilka detta är. Fursten i området bor bortom träsket.

En by bland ruiner? Byborna gillar ensamhet och vill slippa oket från krävande furstar. De försörjer sig själva genom fiske och jordbruk. Ruinerna är efter en mindre stad som avfolkades för hundra år sedan i Den Stora Svälten, när nästan var tionde damarier dog..
Ta sig härifrån? Ett par gånger i månaden stannar en handelskaravan med väpnad eskort för proviantering. De tar ofta med resenärer, det går säkert bra att följa med dem. Träsken är väldigt farliga och bebos av monster och andra faror.
Kost och logi? Byborna tar gärna emot de skeppsbrutna som gäster. De ska få mat, dryck och ett hus att sova i tills vidare. Lanthandlaren Lansal av Hammarnäs sköter allt det praktiska.
Lansal av Hammarnäs? Om Vitalia nämner Lansal först blir Vikrat förvånad och frågar hur hon känner till honom. Han är i alla fall lanthandlaren i byn.

Det är troligt att spelarna blir misstänksamma mot Vikrat och de andra i byn. Förhoppningsvis bidrar det till platsens paranoida, kusliga stämning. Efter första mötet håller sig Vikrat undan, men han tar kontakt med rollpersonerna igen. Han är en av tre fraktioner som vill utnyttja rollpersonernas närvaro för egna syften. Tills vidare hindrar Vikrat övriga bybor från att döda rollpersonerna. Han vill se hur de reagerar och vad de tar sig till innan han utnyttjar dem.

Utanför Vikrats hem ser rollpersonerna hur bybor lösgör båtar vid bryggan. Frågar någon vad de gör säger de att de ska ut och "fiska". Det är dags att plundra skeppet – lagen säger att kustbefolkning får ta vara på allt från förlista skepp. De säger däremot inte att de egentligen är på väg ut för att fiska upp döda sjömän till Kandera. Rikedomar och vrakplunder börjar ses som en bonus snarare än anledningen till att plundra .



Dramakrokar

Akt III är till för att rollpersonerna ska lära känna Malälvens Delta och dess mystiska invånare och själva börja undersöka vad som ligger bakom den falska fyrbåken. Härifrån är det spelarna som bestämmer vad de ska göra. På sidan 21 börjar en beskrivning av alla viktiga platser och personer.

Det finns gott om detektivarbete att göra - söka igenom platser och prata med personer. Om spelarna inte tar egna initiativ eller om spelledaren vill krydda spelet finns ett antal dramakrokar. De är löst beskrivna händelser, stora som små, och spelledaren kan använda dem när det passar. Alla behöver inte användas. Det finns många olika för att spelet inte ska behöva stanna till. De är fördelade på platser och viktiga personer.

Dramakrokarna leder vidare till de tre fraktioner i byn som vill utnyttja rollpersonernas närvaro. De bör introduceras efter att spelarna fått chansen att själva undersöka en stund. Det är fraktionerna som leder äventyret till sin upplösning, även om rollpersonerna självklart helt kan ignorera dem och spela på sitt eget sätt.

Ruinbyn (sida 23)

- Det är onaturligt tyst i byn. Ingen fågelsång. De enda tecknen på liv förutom byborna är strökatter som levt i byn längre än kultisterna.
- Vattnet från byns brunn smakar vedervärdigt.

- En rollperson ser en av sina ägodelar för försäljning i Lansals lanthandel.
- Damarisk andetro är närvarande i byns kult. Några av byborna står i en halvcirkel runt ett gammalt knotigt träd och stänker blod på det från en offrad fisk. De mumlar något ohörbart i kör.
- På ett annat träd har någon spikat upp en död katt i svansen - offer till Dibuk.
- Barn och ungdomar står vid ett träd där en död katt spikats upp. När de ser rollpersonerna springer de iväg. En tonårig flicka har en hammare.
- En död sjöman från Hypatia hittas av rollpersonerna i ett hus eller i närheten av byn. Han har en vedyxa djupt i ryggen. Nästa gång rollpersonerna kommer till den döde är liket borta.
- Fem-sex bybor går med en dyr vinflaska och ett antal väldoftande pajer i en korg bort mot Kanderas hus. De ser glada ut och verkar vara på väg till någon de tycker om. Tvillingarna tar korgen i dörren och släpper inte in någon. Byborna verkar nöjda ändå.
- Rollpersonerna hör två bybor tala gott om Kandera. Tydligen är hon helt fantastisk. Hon vet saker ingen annan vet och snart ska Vita Klostret se något de aldrig skådat förr. Frågar rollpersonerna vem hon är, eller vad de menar får de rådet att inte lägga näsan i blöt.

Stranden (sida 33)

- En rollperson hittar en annan rollpersons ägodel som spolats upp på stranden. Naturligtvis en ägodel som kräver förklaring (de Lagaths journal, Zannas gifter, etc)
- En ensam vattengast rör sig planlöst på stranden. Denne kan misstas för en av byborna. När rollpersonerna kommer närmare går den ner i vattnet och försvinner under ytan.
- En överlevande sjöman är dödligt sårad av skeppsbrottet, gömd bakom några träd i strandkanten. Rollpersonerna hittar honom när han stammar fram "K-k-kom upp ur vattnet. S-s-sten! Sten! Förbannade…".
- Någon har målat en stor spindel på en stående sten. Byborna bugar lätt mot den när de går förbi. Får de frågor mumlar de något om Modern och skyndar vidare.

Vraket (sida 32)

- Plundrarna korkar upp en flaska lyxigt vin och skålar. De har tydligen hittat mycket bra och vill fira. De verkar inte bry sig om att folk har dött och beter sig opassande.
- Någonting glimmar till under ytan. En rollperson tror det är något den äger.
- I sjögräset gömmer sig ett lik som dragits under av en vattengast. Tittar rollpersonerna närmare ser de stora blåmärken efter händer på kroppen.
- En av akterlyktorna från *Hypatia* har klarat sig. Den är i vanligt glas. Anjaar och Aureliam minns att lyktorna hade blått glas när *Hypatia* lämnade hamn.
- En av bybornas båtar ligger tungt i vattnet. Lasten är täckt med en rejäl bit segelduk. Byborna vägrar svara på vad som ligger därunder (två lik).



Träsket (sida 35)

- Två bybor beväpnade med käppar står vid vägen ut mot träsket. De varnar rollpersonerna för att fortsätta. I träsket lever alla möjliga otyg - sumpmonster, lyktgubbar, drunknade döingar och dyspindlar.
- Beger sig rollpersonerna ändå in ligger dimman tät. Det krävs *Orientering (18)* för att inte gå runt i cirklar och komma ut vid byn igen. De får ingen hjälp av några bybor, antingen springer de ifrån dem eller skäller ut dem om de förföljs. Byborna ska se till vattengastar som gömts i träsket.
- Om rollpersonerna lyckas med *Orientering* kommer de fram till ett särskilt blött parti där vägen sjunkit ned under sumpvattnet. Runt sig ser de ett tiotal mänskliga konturer (vattengastar) i dimman. Fortsätter de försvinner de ur äventyret och kan återvända senare som vattengastar. Spelarna som förlorar rollpersoner på detta sätt tar över någon av reservrollpersonerna.



Vikrat av Mirron

- Vikrat ger rollpersonerna en korg med nyfångade saltvattenskräftor och ett krus brännvin. Han verkar inställsam.
- Vikrat lämnar en lapp i någon rollpersons ficka i hemlighet. Det står "Vill ni veta sanningen? Kom till stranden norr om byn i midnatt". Se vidare på sida 15.
- Vikrats tjänare Audor och Ludmilla sitter och dricker vid Lansals lanthandel. De säger många elaka saker om sin snåle, ogine, late, högdragne, snofsige, egoistiske chef. De ser noga till att Vikrat inte hör.

Tvillingarna

- Tvillingarna upptäcks med sin kärra. Lastad på den finns en död sjöman från *Hypatia*. De säger de är på väg för att begrava kroppen och vänder tvärt kärran mot gravplatsen. De var uppenbart på väg någon annanstans.
- Tvillingarna förföljer en ensam rollperson. De vågar inte ta kontakt än, utan bara observerar.
- Tvillingarna lurpassar vid rollpersonernas bostad. De drar sig undan om de blir upptäckta.
- Tvillingarna kontaktar en ensam rollperson (den som verkar vara mest lömsk). Se vidare under "De kunskapstörstande tvillingarna" (se sida 16).

Lansal av Hammarnäs

- Lansal förser rollpersonerna med mat och dryck från sin lanthandel (mest torkat kött och grönsaker). Han visar dem till ett tomt ruinhus där de får bosätta sig medan de väntar på en karavan.
- Lansal försöker ta ett snack med Vitalia, men är märkbart nervös av de andra rollpersonerna. Än mer nervös av bybornas närvaro.

Vikrats upprättelse

Den reslige byledaren spelar medkännande i rollpersonernas situation. Men han är egentligen den mest hänsynslösa och svekfulla av alla. Han vill få rollpersonerna att hjälpa honom med hans problem - nekromantikern Kandera som fått störst inflytande i kulten. Det är enbart Vikrats direkta order som gjort att byborna inte tagit ihjäl de skeppsbrutna än. “Kandera har planer för dem”, sade han, vilket fick byn att motvilligt acceptera deras närvaro.

Vikrat är mycket försiktig och är rädd att hans dubbelspel ska avslöjas. Han smyger i ett dolt läge en lapp till en av rollpersonerna eller gömmer den i deras tillfälliga boplats. På lappen står *“Vill ni veta sanningen? Kom till stranden norr om byn i midnatt”*. Vikrat vet att det är riskabelt utanför byn, men han vill absolut inte upptäckas av byborna.

Om rollpersonerna följer uppmaningen på lappen kommer de, kanske för första gången, stöta på vattengastar. Vikrat har försökt gömma sig men blivit överraskad av vattengastar, lika många som rollpersonerna. En av gastarna är sjöman på *Hypatia*. De attackerar alla som stör dem, även kultister. Om rollpersonerna kommer till Vikrats undsättning tackar han dem innan han ljuger för dem. Se vidare under “Lögnen”.
Spelarna kan också låta Vikrat dö och då är hans medverkan i äventyret över. Hans kropp hittas morgonen därpå av tvillingarna som misstänker att vattengastarna råkat dräpa honom. De för bort kroppen till laboratoriet för att ingen ska anklaga Kandera. Dagen därpå uppmärksammas Vikrats frånvaro och det hålls stormöte på byns torg. Kandera väljs till byledare i sin frånvaro.

Lögnen: Vikrat berättar att han är ledare för den lilla byn som bor i ruinerna. De gillar det ensliga livet och försörjer sig på fiske och att leta ruinfynd som de säljer till resande handelskaravaner. För något år sedan kom en mystisk blek dam med två medhjälpare. De bosatte sig i det största huset i byn och sedan dess har mystiska saker skett.

Medhjälparna syns ofta med en övertäckt vagn vid gravplatsen. Det kommer konstiga läten och lukter från stenhuset och alla skyr det som pesten. Vikrat tror de är inblandade i att så många skepp förlist längs kusten sistone. Han vet inte säkert, men tror de tänder falska fyrbåkar. Han är däremot säker på att de är ansvariga för vattengastarna, de dök upp när damen bott här bara någon vecka, sågs aldrig till innan dess. Byborna är rädda och vågar inte ge sig på damen, men några verkar ha kontakt. Vad för ogudaktiga löften och mutor hon gett dem vet han inte. Vikrat ber därför rollpersonerna ta sig in i hennes hus och stoppa det hon håller på med. Han misstänker hemska ogudaktigheter...

Agenda: Vikrat vill att rollpersonerna förstör laboratoriet eller dödar Kandera - helst båda. Själv vågar han inte eftersom han är mycket rädd för henne. Han kommer därefter inte tillåta rollpersonerna lämna byn med alla bevis de hittat. Han räknar med att byborna kommer vara utom sig av vrede när de förstår att Kandera är död och att han då kan bussa dem på rollpersonerna. Efter att de är döda blir Vikrat åter ensam ledare i byn och stiger i aktning hos Kristallordern.

Men själva kultcellen är egentligen inte intressant för Vikrat, utan bara ett mål på vägen. Det är inte omöjligt för rollpersonerna att övertala eller hota honom att vittna mot Kandera och därmed själv gå fri om de har bevis mot honom. Slå motståndsslag mot lämplig social färdighet (*Argumentera, Injaga fruktan, etc*). För att det ska gå krävs att

diskussionen äger rum där Vikrat saknar backup eller flyktväg, annars lägger han benen på ryggen. Går rollpersonerna genom byn försöker han fly när han tror han har en chans. Kommer han ur deras grepp återgår han till ursprungsplanen och vrålar så hela byn hör att rollpersonerna haft ihjäl Kandera. Dräp dem!

De kunskapstörstande tvillingarna

Tvillingarna Elektra och Eimhin har för länge sedan tröttnat på sin roll som Kanderas hjälpredor. När de togs upp från gatan i Targus trodde de Kandera skulle lära dem hemligheterna kring livet och döden, men istället får de bara sköta grovarbete. De transporterar lik till laboratoriet, för vattengastar ut i träsket (med hjälp av långa käppar med gripklo kring gastens hals), inhämtar alkemiska preparat, lagar mat och så vidare. De vill lära sig bemästra döden precis som Kandera. All den viktiga kunskapen finns i den stora boken *Codex Necromantica*. Det är samlade anteckningar hur animering av vandöda går till från hela Kanderas liv. Tvillingarna ser rollpersonerna som en möjlighet att få tag på boken. Däremot vet de inte riktigt hur de ska närma sig på ett smidigt sätt. De förföljer ensamma rollpersoner och letar efter lägen då de kan prata ostört med denna. För rollpersonerna känns det mest som om de är förföljda av tvillingarna och de båda kan uppfattas som obehagliga.

När tvillingarna väl får kontakt kommer de ta tid på sig att söka efter rätt ord. Det verkar som om de förbereder något obehagligt och att de när som helst kan ge sig på rollpersonen. Om rollpersonerna har tålamod och inte utsätter dem för motangrepp framför de till slut sitt budskap. Elektra och Eimhin är den enda av de tre fraktionerna som inte ljuger, utan vädjar direkt till rollpersonernas egna girighet. De söker kontakt med den mest enslige av rollpersonerna. Finns ingen sådan håller de sig i bakgrunden tills någon är ensam. Eventuellt tar de inte kontakt alls om de inte tror att någon kommer hjälpa dem. Om en rollperson kontaktar dem är de bara ärliga i enrum, annars försöker de slingra sig. Möjligen kan de gå med på att stämma möte med alla på en säker plats där ingen annan ser eller hör, till exempel Likens Hus (sida 25).

Agenda: Elektra och Eimhin vill ha Kanderas bok *Codex Necromantica*. Den har hon alltid nere i laboratoriet. När de fått boken lämnar de byn med sin vagn och börjar studera döden på själva. De erbjuder information om hur rollpersonerna kan finna allt silver som byborna tjänat på att plundra vrak. Det berättar de först då de fått boken och getts tillfälle att lämna byn. Lovar rollpersonerna att hjälpa dem lämnar de alla dörrar i Kanderas hus olåsta. De erbjuder sig att guida genom träsket, men har i så fall inget emot att lämna rollpersonerna i sticket om det behövs för att de ska kunna fly själva.

Lansals reträtt

Lansal är överdrivet inställsam och generös mot rollpersonerna. Han förser dem med mat och försöker göra så bra intryck som möjligt. Dels vill han att rollpersonerna ska känna tacksamhet till honom, men han vill också ha kontroll över situationen. Om rollpersonerna

blir vana att äta ur Lansals hand har han inga problem med att smussla ned en dödlig dos månpärlesaft i maten om de skulle bli ett hot.

Till en början inväntar Lansal rollpersonerna och försöker ge ett bra intryck, vilket förmodligen känns som falsk omtänksamhet. Lansal vill veta om rollpersonerna undersöker byn och är misstänksamma mot byborna, eller om de bara väntar på ett tillfälle att lämna byn.

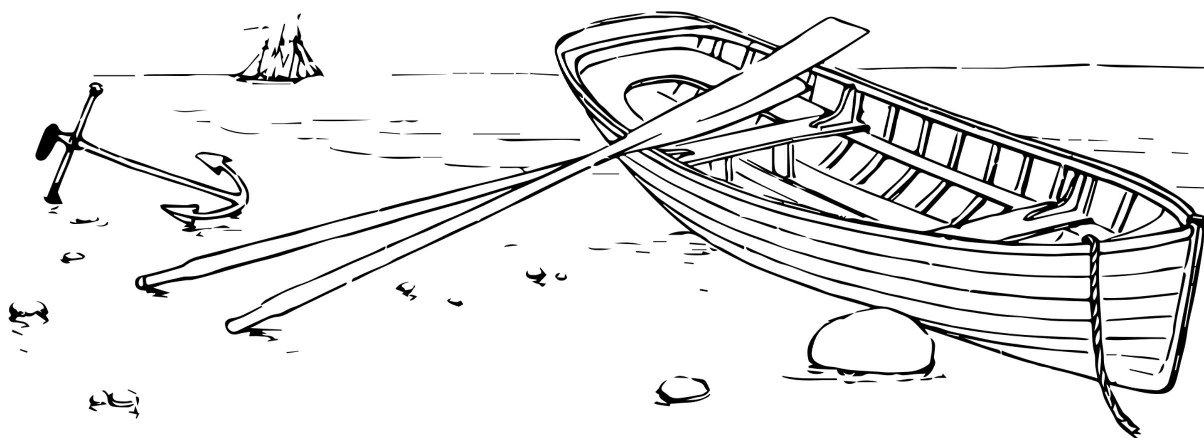
Om Vitalia söker upp Lansal är han försiktig men inställsam mot just henne. Han är märkbart nervös och frågar på ett diskret sätt om hon tror att de övriga rollpersonerna går att lita på, annars vill han bara prata med Vitalia. Han pratar snabbt och skräckslaget om situationen i byn. Rollpersonerna gör bäst i att inte lita på någon. Om Vitalia eller de andra inte tar kontakt själva tar Lansal kontakt själv och bjuder på te i lanthandeln. Här ljuger han ihop en historia.

Lögnen: Lansal berättar att byns invånare är vrakplundrare och Vikrat av Mirron är deras ledare. Vrakplundrarna tänder falska fyrbåkar och lurar fartyg i sank. Lansal är handelsman som bosatt sig i byn innan detta började. Nu tvingar de honom istället sälja plundret från de drunknade sjömännen till karavaner som reser förbi några gånger i månaden. Rollpersonerna har säkert sett att det finns saker på hans hyllor...

För att bevisa Vikrats skuld vill han att rollpersonerna stjäl Vikrats journal från hans bostad, men också Vikrats stora silverkista. Silvret ska kompensera de döda sjömännens familjer. Efter det vill han fly byn med rollpersonerna. Kistan är tung men det finns en vagn borta vid Kanderas bostad (sida 28).

Agenda: Egentligen vill Lansal bara fly, men han förstår att han kommer få dödliga fiender i Kristallorden och Homino Nebulans om han lämnar sitt uppdrag. Därför vill han stjäla Vikrats journal – det enda som bevisar Homino Nebulans och S:t Alexius Servandas inblandning. Med den har han säkerhet mot de dödliga organisationerna. Rejält med silver för att starta ett nytt liv skadar inte heller.

Lansal utnyttjar rollpersonerna för egen vinning utan sentimentalitet. Lämnas han ensam, eller ser tillfälle att fly med bevisen gör han det om han tror han har försprång. Sin journal och sina brev tar han med. Om han inte kan få med silverkistan nöjer han sig med en tung påse. Lyckas han fly möter han vattengastar i träsket och nedgörs.



Akt III - Upplösningen

Slutet på äventyret är öppet och beror på spelarnas val under akt III. Det enda säkra är att de vill lämna byn och ta sig hem.

De har under akt II valt mellan tre aktörer i byn (Vikrat, Lansal eller tvillingarna) eller helt gått sin egen väg. Spelet övergår i akt III när de sammanstrålar med sin "uppdragsgivare". Lansal eller tvillingarna kan guida rollpersonerna genom träsket och vill dem väl, även om Lansal bara spelar. Vikrat förråder dem direkt om de inte konfronterar honom ensam och utan flyktväg.

Vikrat ser risken med rollpersonerna som större och större ju längre tid går, och runt midnatt den tredje natten i byn viker han sig och säger till kulten att Kandera behöver ha rollpersonernas lik. De försöker attackera när rollpersonerna sover och smyger in. Men går det inte har de inget emot att ta upp jakten.

Kultisterna drar vapen mot rollpersonerna och det är hög tid att fly. Förhoppningsvis har de tillräckliga bevis för att sätta dit S:t Alexius Servanda och skuldbelägga Kristallordern.

Flykten från Malälvens Delta

Under den tredje natten sprider sig orden från person till person i byn. Det är dags att ha ihjäl rollpersonerna. De tar fram vapen och börjar i små grupper om 3-7 personer leta efter rollpersonerna i byn. De smyger fram med början där rollpersonerna övernattat. De vill döda dem utan att de märker att de är attackerade. Blir det strid vrålar de på hjälp.

Att smyga ut ur byn är rekommenderat. Alternativet är att springa allt vad de kan om de är kvar hela vägen fram till sista natten.

Oavsett hur länge de stannar behöver de ta en av två vägar ut; via havet eller genom träsket. Båda vägarna är livsfarliga men träsket är något enklare och bör vara det bästa valet.

Flykt via träsket
Här finns två komplikationer. Dels är det svårt att hitta ut på egen hand. En karta eller guide underlättar enormt. Dels kan rollpersonerna ha med sig tunga saker att släpa på genom sumpmarken och över den rangliga bron.

Flykt via båtarna
För att lämna byn i roddbåtarna behöver rollpersonerna *Smyga* för att undgå upptäckt eller sabotera de andra båtarna. Annars kommer vrakplundrarna ikapp fort. Lyckas de smyga sig iväg och börja ro utan att bli förföljda märker vattengastarna i vattnet dem och anfaller redan när rollpersonerna fortfarande bottnar. Vattengastarna är lika många som rollpersonerna och rör sig mycket fort i vattnet - de simmar fortare än rollpersonerna kan ro. Risken är stor att stridens ljud lockar till sig kultisterna om det sker sista natten.

Om rollpersonerna besegrar vattengastarna (och om de är förföjda lyckas med *Sjömannaskap (10), (14), (18)* eller *Kroppsbyggnad (14), (18), (22)*) kan de ta sig

ut på öppet hav utanför reven och börja ro mot annan hamn.

Det är tre dagars rodd norrut mot nästa by. Kommer rollpersonerna ut på öppet hav utan förföljare är äventyret över och de har lyckats fly. Därifrån kan de ta lejd med samma karavan som brukar stanna i Malälvens Delta och ta sig hem.

De skyldiga är...

Spelet är slut när rollpersonerna lyckats fly eller blir besegrade och dör. Förhoppningsvis har de bevis för att anklaga de skyldiga till vrakplundringen. Det som beskrivs nedan händer inte i spel utan är epiloger som ska fungera som belöning för gott detektivarbete.

Rollpersonernas vittnesmål innebär att de har egna iakttagelser de vill berätta om. Om de förstår att *Hypatia* lastades med sten och att fyrbåken var falsk räcker det. Har de dessutom förstått kopplingen med blå lyktor har de ett än bättre vittnesmål. Om Vitalia de Lagath lyckas formulera en trovärdig historia där hon talar sanning undantaget sin egen inblandning, eller att hon tvingats hjälpa till, kan hennes bevisning räknas mycket starkt.

Bevis mot S:t Alexius Servanda. Minst två bevis av följande krävs (Lansals brev, Vitalias journal, rollpersonernas vittnesmål, Vikrats vittnesmål): *När nyheten når jargiska allmänheten att S:t Alexius Servanda medvetet sänt jargiska sjömän i döden och orsakat förödelse för andra skepp är handelshusets dagar räknade. Khon-Shuz stämmer handelshuset på miljonbelopp och orsakar handelshusets finansiella undergång och flera ekonomisk ruin för flera ägarfamiljer.*

Bilan faller hårt över de ansvariga. S:t Alexius Servandas råd och högst ansvariga döms till halshuggning. Flera ansvariga flyr riket, tar sina liv i desperation eller faller för Homino Nebulans knivar som illojalt tar upp kontrakt från några av S:t Alexius Servandas konkurrenter och fiender. Handelshuset ruineras och återhämtar sig aldrig.

Bevis mot Homino Nebulans (Lansals brev, Vikrats journal, Vikrats vittnesmål): *Att förstöra för jargiska kejsardömets export betraktas som en attack mot hela riket. Jargiska underrättelsetjänsten slår till med järnhand mot syndikatet. Men Homino Nebulans har många korrupta stadsvakter och domare på sin sida och undkommer rättvisan. Några obetydliga mellanchefer i syndikatet blir infångade och hängs, men det är allt.*

I slutänden blir avslöjandet positivt för syndikatet vars rykte nu stärks långt utanför kejsardömet. Många anar att Homino Nebulans agerat på beställning och misstankarna faller mot S:t Alexius Servanda, även om bevis mot dem saknas.

Bevis mot Kristallordern (Vikrats journal, Vikrats brev, Kanderas brev, Vikrats vittnesmål): *Ingen utanför Damarien har makt att ta hämnd på kulten. Men den damariska staten är vred, då några av fartygen som förlist bar damarisk flagg. Orderns innersta krets faller i onåd i huvudstaden Targus och får sanktioner. Det ekonomiskt biståndet från enskilda välgörare sinar och inbjudningar till betydelsefulla möten och festligheter uteblir.*

Nattgardet genomför ett antal plundringar mot kultceller. Några byar bränns och tjogtals kultister hängs i en markering mot ordern – ge er inte på statsmaktens intressen.

Hypatia

Hypatia är ett rundskepp av klassisk jargisk modell. En kraftig stormast står mitt på däck och i dess topp vajar handelshusets fana med en våg och ett Daakkors.

På däck
På däck står några tunnor färskvatten, prydliga rephögar, några matlådor, en verktygslåda och en skurhink till skeppspojken. Bredvid masten finns en stor lucka till lastutrymmet. Längst bak finns en dörr in i överbyggnaden, flankerad av två stegar.

På överbyggnaden
Ovanpå överbyggnaden finns *Hypatias* båda styråror, där kapten Caesena eller styrman Tomtora har ansvaret.

Masten
Hypatia saknar kråknäste. Utkiken får klamra sig fast, stående i riggens rep och repstegar.

Mässen
Längst bak i skeppet, under överbyggnaden finns mässen. I ena hörnet finns en kokvrå med öppen eld, kittlar, kryddhylla och allt Zanna behöver för att laga mat. Ett rejält bord står i mitten av rummet, fastbultat i golvet. I andra änden av rummet finns sjömännens hängkojer och sjömanskistor. Både Tomtora och Agna sover här. Här finns också dörrar till cabin och hytter.

Cabin
Cabinen är egentligen kaptenens, men eftersom Vitalia har högre rang är det här hon bor. En riktig säng, ett skrivbord och en bokhylla finns här. Dessutom ett välfyllt spritskåp, låst med *Låsdyrkning (10)*. Mitt i rummet finns ett matbord med fyra stolar till.

Hytterna
I den ena hytten bor kaptenen, i den andra bor Zihr. Det ser likadant ut som i cabinen, men utan spritskåp. I kaptenens hytt finns en förteckning över lasten, sjökort och kaptensloggen.

Lastutrymmet
I lastutrymmet står tunga lårar, fastbundna tillsammans med nät för att undvika att de rör sig för mycket under färd. I ena hörnet finns också förråd med mat och vatten i tunnor för resan. Uppspikat på en av lårarna sitter en förteckning över lastens innehåll. Att bryta upp en av lårarna går, men är svårt – *Kroppsbyggnad (14)*.

Lastförteckningen
14 l sabr. Siden, 14 l ukr. Vin, 13 l ukr. Honung. Ett lyckat slag mot *Handel (14)* ger att det är ovanligt att lasta honung eller vin i lårar. Det brukliga är tunnor. *Sjömannaskap (14)* visar att skeppet är överlastat. Rundskepp av *Hypatias* storlek bör inte ta mer än 36 läster.

Malälvens Delta

Malälven är namnet på en av de större floderna i Damarien. Den skär tvärs genom rikets centrala delar innan den mynnar ut i ett vidsträckt Delta. Deltat har bildat en tät och glesbefolkad sumpmark vid Vrakkusten. Vid en av deltats många armar ligger ruinbyn. Ruinerna är resterna efter en större bosättning som för hundra år sedan var ett stolt projekt av en nyrik köpman med storhetsvansinne. Han ville grunda en ny stad, stor nog att täcka hela deltat och döpte den till Malälvens Delta.

På grund av Den Stora Svälten strax därefter avfolkades hela bygden. Köpmannen var den enda som vägrade lämna och dog i malaria från träskets moskiter. Därefter bodde ingen i byn på länge innan vrakplundrare flyttade dit för två år sedan...

Ruinbyn hade vid sin storhetstid över trehundra bofasta och det fanns planer på att bygga ut åt alla håll. Nu inhyser den knappt femtio. Invånarna bor i husen närmast vattnet och de har renoverats någorlunda, även om det ser konstigt ut med uppenbara skarvar mellan gammalt och nytt. Mycket av träet kommer från vrakdelar. Hantverket är inte det bästa och en del av de bosatta husen har raserade väggar och läckande tak. De flesta byggnaderna är gjorda i sand- eller kalksten och har lappats och lagats med trä och murbruk. En del av de yttre byggnaderna är förfallna timmerhus; vissa används som fähus för getter.

I boningshusen finns absurda kombinationer av möbler där sekelgamla trämöbler blandas med bord byggda av gamla skeppsdäck och hyllor av galjonsfigurer. Många malplacerade varor finns också; alltifrån pepparkvarnar från Stora Arkipelagen till melorianska mattor. Dessutom finns en del exotiska vapen som plundrats från döda sjömän (använd *Vapenkortleken* om du har den).

Byborna är anhängare av Kristallorden och dyrkar de gamla gudarna, dödsguden Dibuk och spindelgudinnan Arachna. Runtom byn finns upphängda talismaner och enstaka djuroffer. I husen finns spindelamuletter och statyetter föreställande en person i kåpa med dolt ansikte och lie i handen. Det är Dibuk och statyetter finns i de flesta boningshus på något slags altare. Kanderas dödsmagi har gjort Dibuk till huvudgud för de byborna.

Det blir en kuslig och ödslig stämning av att det är så folktomt, trots alla hus. Husens skick och konstiga reparationer bidrar också till en lätt paranoid känsla av övervakad ensamhet. Allt accentueras av den konstanta dimman och bybornas märkliga beteende. Det är lätt att bli vidskeplig och rädd för gengångare och spöken med tanke på allt det hemska som hänt här.


N
Vikrats hus
Kapellet
Lansals hus
Likens hus
Kanderas hus

Viktiga platser i ruinerna



Bryggan och båtskjulet

En brygga går långt ut i vattnet längs med kustgatan i byn. Reven utanför byn fungerar som vågbrytare och det är lätt att fiska trots att havet blir våldsamt längre ut. Trots det händer det att vågorna slår in i bryggan, så byborna är försiktiga och låser in sina små ekor i det angränsande båtskjulet. Enbart ett fåtal fiskebåtar är förtöjda vid bryggan. Deras åror och segel förvaras med småbåtarna i skjulet.

På stranden vid bryggan står ett skjul med lerklinade väggar och torvtak. I det hänger stora fiskar som mörar till sig. På väggarna hänger fiskeutrustning; revar, nät, knivar och annat. Tidigt i gryningen tar fiskarna båtarna ut till reven. De återvänder till lunch och tar en vända till under eftermiddagen.

SL: Båtskjulet är låst med en kraftig kedja och ett rejält hänglås, *Låsdyrkning (14).* Häromkring rör det sig gott om fiskare, åldringar och barn, så det är svårt att ta sig in obemärkt. I båtarna ser man blodrester med *Vaksamhet (10)*, men det är svårt eftersom det har spolats rent av havsvattnet. Byborna säger att det är blod från liken de bärgat. Många lik blir sönderslagna mot reven av vågorna.

Det raserade Daakkapellet

Kapellet rymmer ett femtiotal personer med en präst längs fram i koret. Det är byns mest påkostade byggnad med gedigna stenväggar, två vackra statyer av Ljusbringaren på varsin sida ingången och ett mosaikfönster i färgat glas längst fram i koret.

En av sidoväggarna har rasat utåt och flera bjälkar i taket har brutits av tyngden. Mycket av stenen från den raserade väggen har använts till renoveringsprojekt i andra, bebodda hus. Rasrisken är överhängande och bitar av taket kan lossna när som helst. Som av ett mirakel har mosaikfönstret överlevt. Från det raserade taket hänger några bjälkar ner och man kan se spindelväv, fågelbon och fågelskit överallt. Gamla höstlöv täcker golvet. De trasiga träbänkarna har använts för att lappa och laga tak och hus här och där i byn.

Längst fram i kapellets kor finns ett stort mosaikfönster som föreställer Daaks lejon. Det håller tassen på en kungagestalts huvud för att välsigna honom. Ett mästerverk av en bortglömd glasmästare och som om det varit i en annan stad skulle talats om i hela landet. Mosaikfönstret är i färg men har bleknat under åren. Utöver det är det i gott skick.

SL: Kapellet är oanvänt sedan byn övergavs för hundra år sedan, men en ceremoni verkar fortfarande över platsen och vattengastar kan inte ta sig in på kapellets mark. Kultisterna har å andra sidan inga problem...

Lansals lanthandel

Lansals lanthandel är den enda affären i byn och är även byns krog. Här finns plundrat vin, brännvin och rom och enklare mat, oftast en fiskgryta som tillagas då det finns flera gäster. Handelskravaner kommer förbi någongång i månaden och köper vrakgods. Detta byts mestadels mot silver, men även annan proviant. Lansal ger ut drycken gratis till byns invånare men tillagad mat och finare dryck byts mot bybornas personliga plundringsbyten.

På torget utanför huset är en stor tältduk uppspänd (ett gammalt segel) som solskydd på höga stolpar. Under den står två bord och fyra bänkar hafsigt hopsnickrade av vrakdelar. Huset i sig består av två stående stenväggar i ett hörn och två slarvigt nybyggda och lappade väggar av färskt timmer från träsket uppblandat med sten från andra hus häromkring. Den nyfikne kan se att vissa stenar kommer från kapellet. Huset går inte att låsa, men Lansal sover där om natten och är sällan långt därifrån under dagarna.
Huset består av två rum där det större agerar lagerlokal. Där står torkad fisk, grönsaker och flaskor i travar längs med stenväggarna. På väggarna finns väggfasta hyllor, också fyllda med varor. Till det mindre rummet kommer man genom det stora. Där inne finns ett skrivbord, en stol och en säng. Brädgolvet är nylagt och väggarna är täckta med broderade bonader och tavlor Lansal bärgat från vraken.

Lansals karta

På skrivbordet finns några kartor över området, bläcket har inte ens torkat på den senaste. Ett slag mot *Orientering (10)* visar att träsket till öster är väldigt detaljerat och väl kartlagt. Den som har kartan får *+2T6* på *Orientering* i träsket.

Kartorna visar att det är minst tre dagars vandring till närmaste bosättning längs med kusten. Den ligger åt norr och är en liten fiskeby. Åt söder finns ingenting på många långa mil.

SL: I Lansals arbetsbord finns hans förteckning över vem som köpt vad av vrakgodset. Det mesta går till olika handelshus och fraktbolag som följer handelskaravanerna. Vissa föremål går till bybor och vissa behåller Lansal själv. Ingenting i journalen går mot damarisk lag eller pekar ut en skyldig. Enligt *Lex Derelicta,* en vedertagen princip i de flesta

Lansals brevsamling

Breven ligger under en lös planka under Lansals säng. Det krävs *Genomsöka (10)* för att hitta den. De bevisar att Homino Nebulans sänker skepp på S:t Alexius Servandas beställning. Lansals inblandning bevisas också, vilket han absolut inte vill ska komma ut.

Breven är från det kriminella syndikatet Homino Nebulans. De äldsta breven handlar om operationens start; vrakgods, plunder och pengar. De nämner att S:t Alexius Servanda märker skepp som ska sänkas med blå lyktor. Dessutom att dessa skepp saknar last. Besättningen ska oskadliggöras. Med tiden övergår breven i fasta instruktioner att Lansal inte ska lämna byn. Tydligen är Lansal rädd för någon nykomling och upplever att operationen är utanför hans kontroll. Homino Nebulans tjänar bra med försäkringspengar från S:t Alexius Servanda.

länder, är vrakgods fritt fram för kustbefolkningen, något spelarna kan få reda på via ett slag mot *Lagkunskap (10), Bokföring (14)* eller *Handel (18).*

Under sängen finns en liten låst kista (*Låsdyrkning 14)* med 533 silver i blandade valörer. Den är liten nog att bära med sig, men mynten skramlar ordentligt (*-1T6* på *Smyga.*)

Likens hus

Redan på håll anas att något är konstigt med huset. En känsla av obehag, eller att byborna försöker få bort rollpersonerna från dess närhet. Kylan nästan känns i huden på håll och Anjaar känner igen tecknen som mycket olycksbådande.

Huset har en annan dignitet än de vanliga, bebodda ruinhusen och ser ut att vara i rätt gott skick utifrån. Det är byggt i tung ek. I den gömda källaren är vattnet högt och huset är otjänligt att bo i. Huset är kallt och fuktigt och inomhus finns en underlig odefinierad stank. Det ruttna trägolvet är fullt av murkna brädor som kan gå sönder av minsta felsteg.

Inga innerväggar finns och fönstren släpper inte in något ljus på grund av uppspikade plankor och segelduk i vägen.

En brinnande fackla inomhus gör att stanken av lik, mögel och förruttnelse blir för stark. Att kontrollera sin kräkreflex kräver slag mot *Självkontroll (10).* Luckan finns i ena hörnet, slarvigt gömd under lite träbråte men det krävs mörkersyn eller en ljuskälla för att se den.

Det är inte omöjligt att tvillingarna försöker stämma möte här för att få vara avskilda.

Markplan

Tre av *Hypatias* besättningsmän ligger här, döda. De har lagts i värdiga, om än lite slarviga ställningar på rygg med slutna ögon och händerna på bröstet. De har kvar sina kläder, men fickor och penningpungar är plundrade. De har dött av naturliga anledningar under skeppsbrottet; drunkning eller krossats mot reven.

Källaren

Detta rum stinker än mer och stanken slår in i ansiktet på den som öppnar luckan - nytt slag mot *Självkontroll (14).* Resterna av en murken trappa syns, men är obrukbar. Man får hoppa de två metrarna. Upp är svårt utan hjälp. På grund av mörkret är det svårt att se liken (dvärgar har mörkersyn).

Här ligger många lik. Några från *Hypatia* men också för rollpersonerna okända personer, totalt femton lik. De är inslängda huller om buller, utan värdighet, travade på varandra i ena hörnet. I de andra hörnen syns vatten. *Genomsöka (10)* visar att alla lik dött en onaturlig död - yxhugg i bakhuvudet, avskuren hals eller ett flertal knivhugg i buken.

Bybornas reaktion

Är rollpersonerna oförsiktiga när de går till huset kommer det bybor. De kan också höra luckan smälla i golvet eller ett andra höga ljud eller se dörren stå öppen. Det kan vara en chockeffekt för spelarna precis när den första rollpersonen hoppat ner i källaren…

Byborna vill hindra rollpersonerna att gå in i huset, men ännu mer hindra att de går ner i källaren och se det som är där. Först konverserar de snällt och lovar bjuda på mat på torget, men funkar inte det varnar de för huset. Det är hemsökt och de som varit inne

där drabbas av mardrömmar, sjukdom, mögel och annat jävelskap. Farligt, farligt.

Om det inte funkar att skrämmas hämtar de hjälp. Vikrat kommer och argumenterar med juridik, äganderätt och att de, utlänningarna, faktiskt inte är här i Damarien mer än på nåder. De har ingen rätt att inte vara här, framför allt inte i huset. Det här är bra tillfälle för honom att smussla över sin lapp till någon av rollpersonerna (se Vikrats upprättelse, sida 15).

Vikrats hus

Ett rejält nybygge, det enda i byn. Ett ordentligt stenhus med fyra rum. All sten är tagen från raserade hus i byn. När Vikrat och hans tjänare sover är dörrarna låsta inifrån, men kan öppnas med *Låsdyrkning (10)* eller genom att muta en tjänare att inte låsa för natten. Fönstren har både glas och fönsterluckor. Luckorna är stängda inifrån om natten.

Tjänarna

Förutom Vikrat bor två tjänare i huset, Audor och Ludmilla. De springer ärenden åt Vikrat och sköter om huset; hugger ved, slipar rakknivar, lagar mat och andra vardagssysslor.

Audor är över femtio, har ett buskigt skägg och är småbitter över att tjäna någon som är tjugo år yngre. Han pratar ofta illa om Vikrat bakom hans rygg - Vikrat stinker, har dålig smak, är någon jäkla ungtupp som inte vet sin plats, tror han är något för att han är från Mirron. Han dricker ofta Vikrats sprit när han tror Vikrat inte ser.

Ludmilla är knappt trettio och lätt rundlagd. Hon har flottigt hår och förkläde med många fläckar. Hon är inte så pratsam, men blänger under sin lugg misstänksamt mot rollpersonerna. Om rollpersonerna nämner pengar i hennes närhet lyser hon till och hon har inget emot att bli mutad till att prata om Virkats många fel och brister, eller “glömma” en dörr öppen.

Tjänarna är inte det minsta lojala mot Vikrat, men tysta och lydiga när han är i närheten. De är däremot fascinerade av Kandera. Om de hör rollpersonerna tala illa om henne vänder de tvärt och blir arga. De kan lugnas av Vikrat om han är i närheten, men blänger argt mot rollpersonerna en bra stund efteråt.

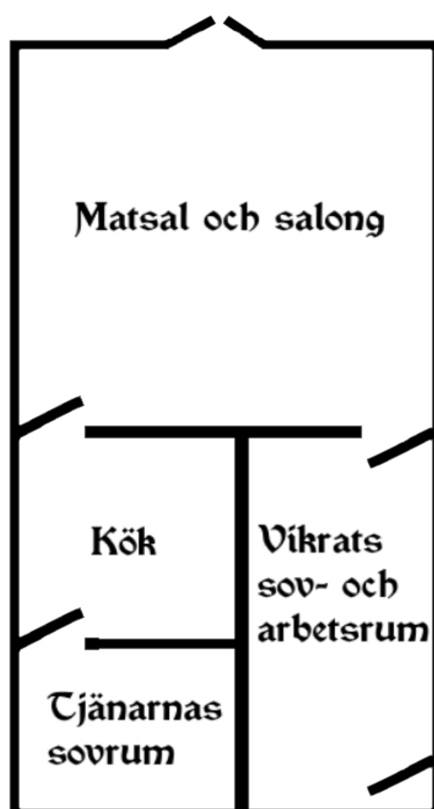
Vikrats brevsamling

Vikrat har många brev. De flesta från en ledare i Kristallpalatset, men också några från vänner och bekanta. De första från Kristallpalatset är glada och uppriktiga och svarar på hans förslag om kolonin och vrakplundringen. Ett brev säger att en ny person snart kommer till Malälven som ska “tillvarata outnyttjade resurser”.

Breven blir frustrerade när Vikrat försökt få uppmärksamhet och erkännande för sina planer och påpekat att att Kandera är onödig. Men Kristallordern hyllar henne och vill att Vikrat lämnar platsen. Vikrat vägrar.

Breven ligger i en träask med lås (*Låsdyrkning (14)*). Den kan brytas upp med *Kroppsbyggnad (14)*. Nyckeln finns i Vikrats ficka. Breven bevisar att Kristallordern ligger bakom allt och pekar ut Vikrat och Kandera med namn. Inget sägs om handelshusets inblandning. Asken är gömd bakom några böcker i en bokhylla.

Allrummet
Rummet är stort och har en stor eldstad i väggen mot köket. Den är tänd när husets invånare är hemma. På golvet ligger dyra mattor i cirefalisk stil. I mitten finns ett tungt matsalsbord med silverljusstakar på. Längs med väggarna finns några skåp. I ett av dem finns dyra brännvinskryddor och sprit, i andra hushållsartiklar. Väggarna är täckta av gobelänger och bonader.



Vikrats sovrum
Närmast allrummet står Vikrats säng. I rummets andra ände står ett skrivbord och två halvfulla bokhyllor. Golvet är täckt av dyra mattor. Mitt i rummet står ett staffli, färgburkar och penslar. Vikrat målar ett självporträtt - fast till häst i full rustning.

Bredvid sängen finns en stor garderob med låst dörr *(Låsdyrkning 10)*. Den är prydd med ett praktfullt snidat geometriskt mönster. Inuti finns klädedräkter i siden, sammet och päls.

Bredvid garderoben står en tung kista med järnbeslag. Den är fylld med silvermynt i olika valutor, 5500 totalt. *Låsdyrkning (14)* eller nyckeln som hänger om Vikrats hals krävs för att öppna den. En yxa eller ett bräckjärn och gott om tid går också. För att lyfta den krävs att två personer lyckas med *Kroppsbyggnad (10)*. Med kistan sker *Smyga -1T6.*

Köket
I köket finns ett arbetsbord, en järnspis och en vedstapel. Två hyllor på väggen är fint ordnade med knivar, skärbrädor, grytor och andra köksgeråd. En slaskhink står på golvet.

Vikrats journal
En rödbrun lunta som ser alldaglig ut, både utsidan och insidan. Den finns i en olåst skrivbordslåda. I journalen står datum fyrbåkar tänts, både falska och äkta. Kultens plunder förtecknas och hur mycket som skickats vidare till Kristallpalatset i Targus. Allt ser ut som tråkig bokföring för den oinvigde. Ett slag mot *Handel (14)* eller *Skumraskaffärer (14)* behövs för att dechiffrera journalen.

Exempel: *Blå lykta 14/5 14 lik Stenlast, Blå lykta 1/7 16 lik Stenlast, Röd lykta 9/8 14 lik Tyg, Vin, Röd lykta 13/9 21 lik Öl, spannmål,* och så vidare. Slutligen *blå lykta 30/9, Stenlast (detta är Hypatia. Antalet lik har inte antecknats än.*

Journalen visar att Kristallordern ligger bakom allt. S:t Alexius Servandas inblandning är inte bevisad mer än mycket svagt - de färgade lyktorna nämns, men är inget bevis i sig. Stenlasten kan bortförklaras som barlast. Däremot nämns Homino Nebulans som de som beställt vrakplundringen. Deras agent Lansal nämns också, känslig information för honom och Homino Nebulans.

Tjänarnas rum
I tjänarnas rum står två sängar, samt två klädkistor. Kistorna är inte låsta, men innehåller inget av värde. Det är rent och städat, men inte alls lika extravagant som i Virkats rum. Ett bord står i ena hörnet, med en liten oljelampa på. På bordet ligger Ludmillas ostämda fiol.

Kanderas hus

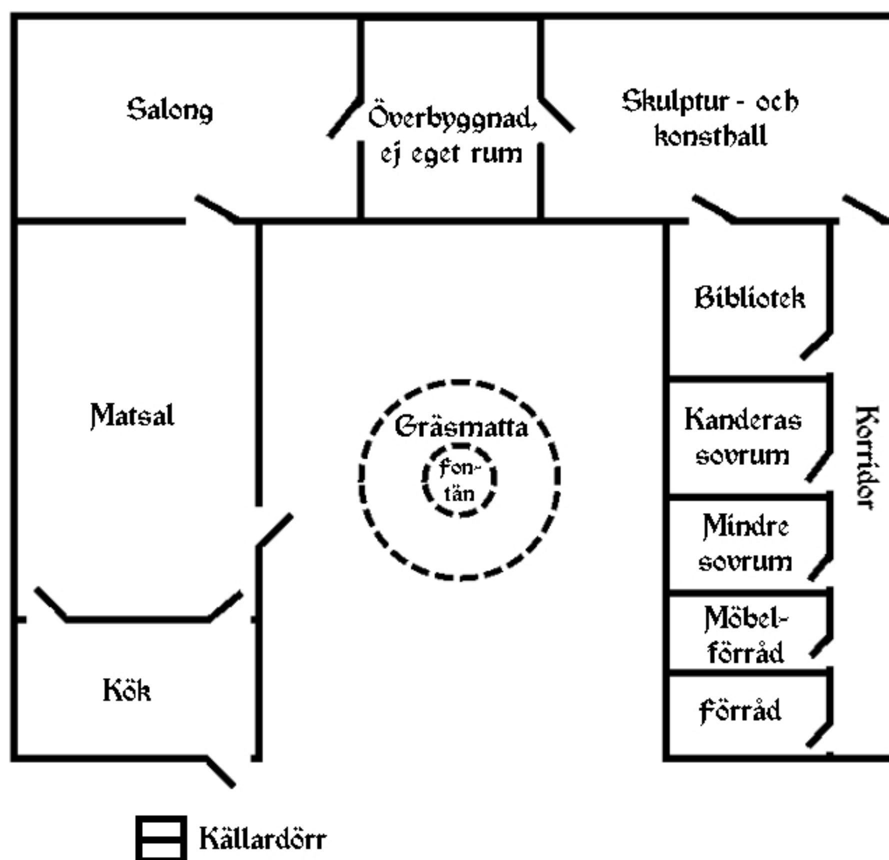
I byns största hus bor nekromantikern Kandera och hennes assistenter. Huset är på andra sidan Malälvens biflod som rinner genom byn och var en gång i tiden residens för byns grundare. Huset har bevarat sin pampiga stil med kolonnad framför dörren, altan med marmorpelare och en stor bakgård med gräsmatta och skulpturer i klassisk colonansk (smaklös) stil. Men tittar man närmare märks tidens gång. Färgen är sprucken och gammal, fönstren har inte dammats under närmaste seklet. Det växer lavar och mossa på husets väggar och kolonnerna är täckta av vissen murgröna.

SL: Vilda huskatter smyger igenom huset på jakt efter möss. De kan dyka upp när rollpersonerna minst anar det och eventuellt skrämma dem.

Entré
Huset är format som ett U, med mitten som en genomgång med tak. Där finns dörrar till höger och vänster och rakt fram en ståtlig men sunkig fontän mitt i blickfånget mot innergården.

Innergården
Mitt på innergården står en tidigare ståtlig kopparfontän där en sjöjungfru i naturlig storlek en gång sprutade vatten ur en fiol ner i ett stort snäckskal. Runt den är en gräsmatta och runt gräsmattan en grusgång. Grusgången möter ett altangolv i sten som löper runt innergården under ett soltak. Ytan är stor nog för trädgårdsfester.

Det är mycket länge sedan innergården sköttes. Gräsmattan är förväxt, altangolvets stenar har spruckit på flera ställen och grusgången är full av ogräs och skadeinsekter.



Fontänen är utan vatten och nästan täckt av fågelskit. Där kopparen syns under skiten är den skadligt ärgad.

Skulptur- och konstsal
Rummet till höger om passagen innehåller skulpturer av helgon och kända damarier (kungar, adelsmän, etc) utställda i salen. På väggarna hänger porträtt av personer okända för rollpersonerna. Ett stort lager damm ligger över hela rummet, men många fotspår syns och går mellan rummets tre dörrar.

Sl: Ett slag mot *Handel (14)* visar att både skulpturer och tavlor är hötorgskonst, men av den typ som ser lyxig ut för okunniga.

Biblioteket
Längs med väggarna står stiligt snidade bokhyllor. Spindelnät hänger tunga framför bokryggarna och det är tydligt att ingen varit här på länge. I mitten av rummet står två bekväma fåtöljer med varsin familj råttor. Mellan fåtöljerna står ett litet bord.
SL: *Genomsöka (10)* visar att några av böckerna har plockats ut (spår i dammet och spindelnäten). Dessutom har någon gått i dammet på golvet mellan dörrarna och fram till böckerna. Tvillingarna har hämtat lite förströelselitteratur.

Kanderas sovrum
Det största sovrummet är spartanskt inrett och skrapmärken i trägolvet visar att flera tunga möbler släpats ut nyligen. I ett hörn står en säng och en kista med slarvigt nedstoppade kläder. Bredvid sängen står en stol, på den en skrivbräda och pappersark. På golvet under stolen finns en bläckburk och en penna. I övrigt är det stora rummet tomt. Det är väldammat och välskurat.

På grund av droger är Kandera vaken flera dygn i sträck för att sedan ligga utslagen lika länge. Under scenariot arbetar hon med att reanimera *Hypatias* besättning och hon tar stora mängder Ish'al-pulver för att vara vaken och fokuserad.

Mindre sovrum
Tvillingarna sover båda två i det mindre sovrummet. Sängarna står på varsin sida rummet. Mot rummets bortre vägg står två bokhyllor där de placerat sina tillhörigheter, småsaker (en pipa, några mynt, en dyr sidennäsduk, etc.) utöver lite kläder och förströelselitteratur. Ett skrivbord står mellan bokhyllorna, täckt av pappershögar med anteckningar av alla de slag. En inbunden anteckningsbok finns också där, nästan färdigskriven.

Möbelförråd
Där tjänstefolket förr bodde är det nu fullt med möbler, instuvat i hast. En tung chiffonjé, ett antal garderober, två nattduksbord och så vidare. Materialet är tung ek och det har krävts en del ansträngningar att släpa hit det. Släpmärken i golvet leder hit från Kanderas rum.

Kanderas brevsamling

En mängd brev ligger underst i Kanderas klädkista, alla från Kristallordern. De äldsta vill ha rapporter och ger Kandera beröm. Efter några månader kommer order om att Kandera skall ta kommandot i byn och avsätta Vikrat. Sedan frustration över att Kandera inte verkar vara intresserad av att leda…

Breven visar att Kristallordern ligger bakom allt, men inget om S:t Alexius Servandas eller Homino Nebulans inblandning.

Förråd
Moppar, hinkar och handdukar ligger utslängda på golvet. I en stor plåtburk finns såpa. Någon har varit här nyligen och använt sakerna, det är blött i hinkarna och såpan är färsk.

Salongen
Ett rum tänkt att användas som en trevlig yta för samkväm, men är likt andra rum täckt av damm och spindelnät med en liten stig i dammet mellan dörrarna. Några fåtöljer står runt två soffbord. På det ena bordet står ett schackbräde uppställt för ett nytt parti. Fåtöljerna är malätna och råttbon. Väggarna är prydda av gulnade kartor över Mundanas länder och städer. Den största visar Damarien med Malälvens Delta markerat lika stort som huvudstaden Targus.

Den gamla kartan

Alla kartor i Salongen visar olika saker, men en visar det direkta närområdet runt Malälvens Delta. Den är drygt hundra år gammal och mycket har hänt sedan dess. Den är tillförlitlig nog att ge *+1T6* på *Orientering* i träsket utanför byn.

Kartan visar att det är åtminstone tre dagars vandring till närmaste bosättning längs med kusten - en liten fiskeby åt norr. Åt söder finns ingenting på många mil.

Matsal
Ett massivt, utsirat bord i valnötsträ tar upp mitten av rummet. Det har plats för ett tjugotal personer, stolarna står där än. De matchar bordets sirliga konsthantverk. På bordet står blomvaser i kristall utan blommor i samt ljusstakar i silver. En stor kristallkrona över bordet. På väggarna hänger tavlor i samma stil som i skulptursalen (se ovan).

Stolarna närmast köket är utdragna och där är dammet bortstruket från bordsskivan. Det finns lite matrester från tidigare måltider, mest smulor.

Köket
Ett av de få rum som används i huset är köket. I kortänden finns en rejäl järnspis och skorsten. Bredvid står en stor hink vatten, en slaskhink full med ruttnande grönsaksskal och en trave ved. I två lårar på golvet ligger jordig potatis, råa morötter, äpplen och andra frukter och grönsaker. Ett bord står mellan dörrarna. På bordet finns skärbrädor, en bricka, en karaff vatten och några slöa köksknivar. Längs med väggarna, utom över spisen, finns väggfasta skåp i huvudhöjd. De innehåller bestick, tallrikar och glas, men många är tomma.

SL: Tvillingarna gör frukost nio på morgonen och middag fem på eftermiddagen. Ibland tar de mellanmål utöver det. Om rollpersonerna kommer in då hörs det slammer från köket på lång väg. Tvillingarna äter ihop i matsalen, men Kandera äter i verkstaden.

Tvillingarnas anteckningar

Allt Elektra och Eimhin lärt sig av nekromantikern Kandera finns på deras skrivbord. Magiteori, namnet Dibuk, anatomiskisser, ordlistor över konstiga termer och annat. Att förstå något är omöjligt för rollpersonerna som saknar magiteoretisk utbildning. Allt de anar är att det är magiskt och att det är vanhelgande av döda kroppar.

Den som har anteckningarna kan inte bevisa någonting. Ingenting i dokumenten kopplar dem till någon. Inte ens tvillingarnas namn står där.

Källaren
Precis utanför köket, i trädgården, går en massiv dubbeldörr i trä rakt ner i marken. Det

är en nedgång till jordkällaren. Dörrarna är stängda utom när middagen bärs ner till Kandera. Dörrarna är tunga och slår i marken med ett högljutt brak om man inte är försiktig. Dörren går inte att regla, men kan spikas igen.
Trappan ner är i trä och mycket bred, tre personer kan gå i bredd. Trappan är tre meter lång och slutar i ett fuktigt jordgolv. Nedanför trappan är det några kvadratmeter golv och jordiga väggar med träbalkar. Här finns två dörrar, en åt vänster och en framåt. Dörrarna saknar lås och reglar.

SL: Dörren framåt leder till jordkällaren och dörren till vänster leder till Kanderas laboratorium. Väl inne i källaren stinker det förruttnelse. Alla rollpersoner måste slå *Självkontroll (10)* för att inte bli illamående. Om de inte får frisk luft kräks de.

Jordkällaren
Innanför dörren rakt fram finns en jordkällare med matförvaring. Grönsaker och fisk i lådor, säckar och upphängt på väggarna. Krydd-knippen hänger i taket för att mildra stanken.

Kanderas laboratorium
Den andra dörren leder till Kandera, som under scenariots gång aldrig lämnar sitt laboratorium. Hon är påverkad av isha'al-pulver och arbetar maniskt flera dygn i sträck.

Ett stort operationsbord mitt i rummet med ett lik på är det första som syns när man går in i rummet. Det luktar fruktansvärt här inne - lik, svavel och annat vedervärdigt. Längst bort från dörren står ett skrivbord och två bokhyllor. Ytterligare ett arbetsbord står vid ena väggen, fullt med laboratorieutrustning. Vid operationsbordet står ett skrivställ, högt som en talarstol. Vid det står Kandera. Hon antecknar med ena handen samtidigt som hon petar i liket med den andra. På skrivbordet ligger en skrivplatta och ett bläckhorn, en penna och några brickor med gamla matrester. På golvet står stora ämbar havsvatten.
På väggarna finns ljus i väggfasta ljusstakar och skänker rummet ett dovt ljus. Nekromantiska redskap ligger i hyllorna - knivar, skalpeller, stenar och kristaller, små påsar och burkar med svavel och andra kemikalier. En bronsstatyett av Dibuk står centralt i ena bokhyllan. Vid arbetsbordet står glasflaskor och apparater med olikfärgade vätskor som bubblar och pyser. Vid samma bord ligger en hög med vitt pulver, några preparerade linor och ett smalt stålrör.

Liket på operationsbordet är täckt med mystiska symboler, målade med bläck. Det är uppsvällt som om det legat i vattnet länge. Runt bordet är underliga mönster målade på golvet. Svavel och andra kemikalier ligger i små högar, omsorgsfullt utplacerat i mönstret. Ytterligare två drunknade lik står i ena hörnet i vaggande rörelse och slutna ögon.

SL: Att kliva in i Kanderas laboratorium och se de animerade liken är en fruktansvärd upplevelse, slå *Skräck: Övernaturlig (intensitet 30).* Kandera är mitt i ett drogrus samtidigt som hon arbetar. Pulvret vid laboratorieutrustningen är isha'al-pulver vilket syns genom *Gifter & droger (6)* eller *Skumraskaffärer (10).* Om inte rollpersonerna väljer sina ord väl attackerar Kandera med de tre vattengastarna i labbet. Dessa vattengastar kommer från *Hypatia.*

Inne i labbet finns värdefulla alkemiska preparat och dyr labbutrustning. Det finns också ett flertal nekrotropiska kongelat i blandade magnituder. Det sista av Kanderas isha'alpulver finns i en glasburk på en av hyllorna. Pulvret är vita kristaller utan lukt och väldigt dyrt. Det räknas som en *stimulerande drog* som ger användaren eufori och tar bort trötthet, men skapar samtidigt arrogans, aggressivitet och mani.

Utanför ruinbyn: Västerut

Byborna har några små åkerlappar där det odlas korn och kålrötter under sommarhalvåret. Här står en enorm oxe och betar i en hage och den tunga plogen ligger inne i ett hastigt uppbyggt skjul. Ibland används oxen för att dra upp tunga vrakdelar från stranden. I hagen står dessutom tre osadlade hästar, två ridhästar och en packhäst. De blir lätt nervösa och springer till andra sidan hagen om någon närmar sig. Oxen är däremot helt likgiltig.

Längs kuststräckan norrut följer en lång klapperstenstrand (samma strand som rollpersonerna spolas upp vid efter Akt II). Utmed hela kusten löper rev utåt och bildar en barriär mot det ofta våldsamma havet. Stranden sjunker efter en stund ned i dyn och blir ett med träskmarken. Utåt reven syns skeletten från det dryga dussinet fartyg som gått under på platsen. Ensamma mastar med rivna segel sticker upp ur vågorna och brustna skrov ligger ovan reven.

Reven och vraken

Reven löper utmed hela kuststräckan och har orsakat oerhört många fartygs undergång. Sedan vrakplundrarna tände sina falska fyrbåkar har ett dussintals fartyg gått under vid reven. Jargiska rundskepp, ashariska vågridare, soldiska kobbar och till och med en tirakisk brigad med pirater. Resterna av dessa skepp syns bland reven och på stranden har det flutit i land mängder av vrakdelar. Skeppen är tömda på all last och alla lik.

Om rollpersonerna vill ta sig ut måste de antingen låna båtar eller simma ut. Att simma ut kräver *Simma (10).* Vid vraken finns inga vattengastar men en del finns längre ut. De är simkunniga och blir en obehaglig överraskning om rollpersonerna ror ut på öppet hav.

Hypatia efter katastrofen

Hypatias öde är beroende av hur det gick under Akt II. Ifall det gick i spillror finns inget av intresse ute bland reven. I övriga fall finns ett dussin vrakplundrare ute vid vraket. De fyller sina båtar med alltifrån kläder till sjömanspipor. Trä bryts loss från skeppet med yxor och bräckjärn. Det ska användas i byn - tak behöver repareras och någon vill ha en svinstia.

Om *Hypatia* står upprätt och intakt på revet kan rollpersonerna klättra in i det. Det är svårt att se i mörkret och alla prylar är ordentligt omkastade. Fören lutar uppåt så det mesta har förskjutits akterut. Kölen är mycket anspänd och skeppets sidor har stora brytmärken på lägre delar.

Om skeppet ligger på sidan har den nedre sidan helt splittrats samman med lastlårar och möblemang. Skeppet knakar när vågorna träffar det och det ligger inte stabilt på revet. Det känns som om det kan fångas av en kraftig våg och glida av och ta med sig alla hemligheter i djupet. I värsta fall kan rollpersonerna åka med…

SL: Rollpersonerna kan här hitta ledtrådar de inte tog reda på innan *Hypatia* kapsejsade. Lårarna är orörda sånär som på en. Den är uppbruten och visar att den är full av sten. Det är upp till spelledaren om vrakplundrarna har tagit rollpersonernas tillhörigheter. I så fall hittas det snart i Lansals lanthandel eller i någon av vrakplundrarnas ägo.

Vrakplundraren Demiur

En herre med mer pondus än de andra vrakplundrarna. Demiur har putmage, flintskalle och stinker fisk. Han är lite av en arbetsledare vid vraket och pekar med hela

handen. Hans båt är lastad med plundrade värdesaker och vinflaskor.

Vill rollpersonerna prata med Demiur är han korthuggen, men tillmötesgående. Han håller ett öga på resten av plundrarna så han inte missar något och skriker nya order då och då. Han ger inte rollpersonerna något från vraket som redan plundrats, de får ta plundra själva. Han går inte med på att sluta. Sån är lagen i Damarien, *Lex derelicta*, alla får plundra vrak.

Om rollpersonerna försöker ta saker ur Demiurs båt blir han arg och skäller ut dem. Hur kan han veta att de äger sakerna och att de inte tillhör de döda? De dödas saker är lagligt plunder. Försöker de ta saker ändå blir han våldsam. De andra plundrarna försöker i så fall stoppa slagsmål och fösa isär båtarna, alternativt knuffa rollpersoner i vattnet med årorna.

Den falska fyrbåken

Fyrbåken är placerad en bit inåt land vilket gör att fartyg lockas in mitt in bland reven istället för att vara i dess utkant. Från ruinbyn leder en överväxt stig utmed åkerlapparna, in i sumpmarken genom en brädgång och framtill en klippa som sträcker sig upp strax ovan trädkronorna. Klippan är hal och täckt av fuktiga lavar. Högst upp är klippan plan och därifrån får man en god utsikt ut över havet, mot ruinbyn och in i träsket. En eldkorg i rostigt och sotigt järn står mitt på platån, några meter från klippans västra kant. Bredvid ligger en rejäl trave ved under en ung gran med tätt grenverk. Gör någon upp eld i korgen borde det synas på långt håll.

SL: Med *Sjömannaskap (10)* eller *Geografi (18)* går det att se att fyrbåken är felaktigt placerad. Har rollpersonerna sjökort kan de se den riktiga fyrbåken utmärkt några hundra meter ut i vattnet på en liten kobbe. Med *Speja (14)* kan rollpersonerna räkna på avstånden och komma fram till att det här är den fyrbåk de såg under skeppsbrottet.

Fyrkobben

Ungefär tvåhundra meter väster om reven finns en liten holme. Den är tjugo meter tvärs över, täckt av lavar, alger och måsskit. Mitt på kobben finns en eldkorg i tungt rostigt järn. Bredvid finns en presenning av grå vadmal som täcker en liten hög ved (mestadels vrakrester).

SL: *Genomsöka, Spåra* eller *Vildmarksvana (14)* visar att det inte brunnit här på ett tag, det finns ingen färsk aska eller andra rester av eld.

Utanför ruinbyn: Söderut

Åt söder är dimman betydligt svagare. Sandbankerna kommer in mycket långt innan gräset tar vid, upp till tjugofem meter på sina ställen. Åt söder fortsätter Vrakkusten med sandstrand och synliga rev till havs. Det är ganska pittoreskt och visste man inte om alla vrak och all tragedi skulle man kunna säga att det ser ut som en sommaridyll. Gräset blir snart del av träsket som helt omsluter området.

Gravplatsen

I sanden, några hundra meter söder om byn har byborna gjort en gravplats för de skeppsbrutna. Femtiotalet gravar i sanden i slarviga rader, utmärkta med hemmasnickrade daak-kors. Identifierande detaljer (ett halsband, en ring, ögonlapp, etc.) hänger på vissa kors.

Egentligen är gravarna tomma. De är gjorda mitt i natten som en del av byns alibi. Sakerna

som hänger på dem är egentligen vrakplunder ingen i byn ville ha. Tittar man närmare kan man bland annat se att guldföremålen är av mässing - slå mot *Förfalskare (10)* eller *Handel (14)*. De riktiga guldföremålen har gått till försäljning eller byborna själva.

Gravgrävarna

Här ute finns också de två gravgrävarna Lupe och Lodor från byn. De är båda långa och senigt smala, klädda i gamla paltor (vattenskadade kläder från vrak) och har axellångt, stripigt hår. De har trötta, insjunkna ögon och pratar med en sävlig, lätt hotfull ton i rösten. De har en kärra att frakta lik på. Kärran är tom förutom två spadar.

Gravgrävarna försöker övertala rollpersonerna att gräva gravar istället. Rollpersonerna känner ju de som skall begravas. Gravgrävarna knotar och gnäller och visar bitterhet snarare än vördnad och sorg. Det är jobbigare att de måste arbeta än det är hemskt med döden.

Om rollpersonerna frågar dem om andra i byn är de fåordiga och säger inte mycket om någon mer än var de kan hittas, men det märks att de inte hyser respekt för Vikrat eller Lansal. De vägrar säga något om Kandera och nämns hennes namn vägrar de svara på fler frågor och håller demonstrativt tyst med armarna i kors. Möjligen kan deras humör mjukas upp av att rollpersonerna gör deras jobb.

Ludor och Lupe har grävt fejkade gravar hela natten. De lider av sömnbrist och utmattning. Inga lik finns här - de förvaras i likhuset i byn. Märker rollpersonerna att det inte fraktats några lik genom byn säger gravgrävarna att det betyder otur att begrava drunknade på torsdagar när månen står i nedan.

Ingen grav har namn, vilket försvårar för Aureliam om han aktivt söker sin döda bror. Hans enda ledtråd är när hans bror försvann för cirka en månad sedan. Gravgrävarna vet inte vilken grav det är, det är så många... Om de pressas pekar de ut raden längst bort från byn (åtta gravar) för att få tyst på honom. Någon av dem innehåller hans bror, vilken vet de inte. Börjar någon gräva upp gravarna går de och varnar Vikrat och tvillingarna. Strax kommer Vikrat och säger att rollpersonerna gravskändar. Han accepterar inte det och kräver att få se papper på att Aureliam är släkt med den avlidne i graven. Här är ett bra tillfälle för honom att lämna en lapp till rollpersonerna (Vikrats upprättelse, sida 15).



Utanför ruinbyn: Österut

Närmast byn åt öster är skogen ett träsk, med sjunkhål och myggsvärmar. Från byn leder en enda väg österut, då och då förstärkt med broar stora nog att orka häst och vagn. Dimman som täcker byn är tätast här och stinker av träskets gaser och ruttnande växter.

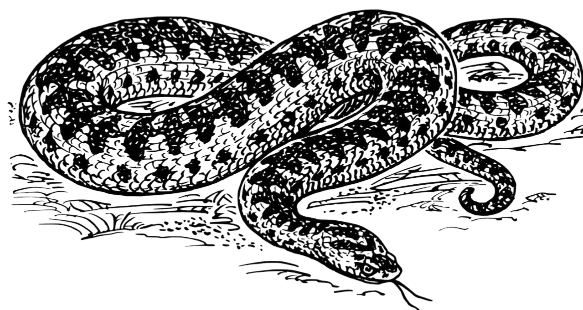
Träsket består av grumligt, stinkande vatten övervuxet med olika sorters bredbladigt gräs och rötter från underliga träd. Trampar man fel sjunker man ned i vattnet mot den dyiga bottnen och kan fastna. Det är olika djupt på olika platser i träsket, ibland så djupt att man inte bottnar. Att simma är möjligt, men inte att rekommendera med tanke på alla sjukdomar som finns i vattnet. Dessutom finns det giftormar.

Vägen och skogen

Genom träsket går en slingrande väg. Den är stor nog för hästvagnar, men i mycket dåligt skick. Ofta är det svårt att ens se om det är en väg eller en stig eller helt vanligt träsk man går på. Här och där finns upptrampade stigar ut i träsket. Vad som är rätt väg och vad som är villoväg är svårt att se. Solen syns knappt genom dimman och det täta lövverket.

Längs med vägarna finns gott om träskträd med konstiga rötter halvt i luften, halvt i marken. Hjort och vildsvin finns att jaga. Längre in sägs det att ursiner, sumpmonster och annat hemskt bor. Håller man sig till vägen är det säkert, även om den inte är vältrafikerad (folk föredrar den mycket snabbare sjövägen).

Det är svårt (*Orientering (18)*) att hitta i skogen till bron utan att hamna på villovägar. Om rollpersonerna misslyckas går de i cirklar och kommer tillbaka till kusten, en bit från byn. Har de otur kan de fastna med foten i dyn när en giftorm eller vattengast dyker upp...



Bron

Äventyrets gräns är den bortre bron. Det är osannolikt att rollpersonerna kommer hit tidigt i äventyret på grund av den stinkande dimman.

Hittar rollpersonerna fram ser de en tjugofem meter lång bro över en långsmal sumpsjö. Bron var en gång i tiden en stenbro, men allt utom grunden har rasat. Den nya bron är i trä, men inte byggd av en van brobyggare. Den påminner om byns lappande och lagande av gammalt med nytt. I träsket är träpålar nedstuckna mellan brons stenändar och på dem har det lagts rejäla plankor. Plankorna glappar och det syns att de inte mår bra av fukten. Lagningen av bron är ett osäkert hafsverk.

Är rollpersonerna tungt lastade (t.ex. med Vikrats silverkista) knakar bron oroväckande. Vid fler än fyra personer på bron börjar den bågna oroväckande. Har rollpersonerna häst och vagn är det lämpligt att en person lugnt och försiktigt leder över hästen med vagnen först. Om bron överbelastas rämnar den där den belastas tyngst. Bron tål fem personer samtidigt – tung kista räknas som en person, häst som två, häst och vagn som tre.

Kommer rollpersonerna över till andra sidan fortsätter vägen ungefär en kilometer till innan den möter en stor landsväg mot norr, en karavanled. När rollpersonerna hit har de överlevt äventyret och spelet är slut.

Vattengastar

I träsket finns vattengastar. De är dolda av det grumliga vattnet och växterna. Från början gömde tvillingarna dem i sjön där träsket är som djupast men har på grund av lathet gömt dem närmare och närmare med tiden. Gastarna kan dyka upp när det passar spelledaren. De kan överbelasta bron om rollpersonerna inte är försiktiga.



Personer

Vikrat av Mirron

Vikrat är den samvetslöse ledaren för vrakplundrarnas kultcell i Malälvens Delta. Han är en reslig kraftig medelålders man med stort kastanjebrunt skägg och munter blick. Han är förmöget klädd i pälsfodrad mantel och bär en tjock silverkedja kring halsen. Vikrat rör sig med pondus och verkar vara en person som tar för sig. Han verkar trevlig men är egentligen fullkomligt likgiltig till andra. Han är den mest ondsinta personen rollpersonerna möter i Malälvens Delta.

Värden: Vikrat har *4T6* i relevanta färdighetsvärden. Han är beväpnad med en *bredyxa* och hans kläder har rustningsvärde som *päls*. Vikrat vill inte själva strida utan använder övriga kultister. Är han ensam ger han hellre upp och försöker förhandla.

Bredyxan gör *5T6+2* i skada. Den kan användas i en hand.

Lansal av Hammarnäs

Lansal är Homino Nebulans agent i ruinbyn och har samtidigt funktionen som handelsman. Han är en lång senig man med blek hy och långt gult hår i fläta, samt ett bockskägg. Han svettas, ler nervöst och har en jagad blick. Han går klädd i en svart kappa med brett myntbälte. I bältet har han sin ört- och giftsamling. Lansal rör sig framåthukad och talar viskande. Han är lismande, nervös och tittar ständigt över axeln som att han tror sig vara förföljd.

Värden: Lansal har 3*T6+2* i sina relevanta färdighetsvärden. Han är beväpnad med en *dolk*. Hans kläder har rustningsvärde som *mjukt läder*. Lansal flyr hellre än slåss. Han använder helst sina dödliga *nervgifter* i motståndares mat. Han har också motgift om han själv skulle få i sig det av misstag.

Dolken gör *4T6* i skada.

Kandera

Nekromantikern som animerar vattengastar av de döda sjömännen. En vithårig kvinna med fårat ansikte och mörka, maniska ögon. Hon saknar flera tänder till följd av långtidsmissbruk av isha'al-pulver. Hon är klädd i en svart dräkt, smyckad med korpfjädrar och har ett bälte med flera påsar alkemiska preparat.

En gång i tiden var Kandera elev på magikerakademin i Chadarians Hopp. Hon relegerades för att hon intresserade sig i förbjuden dödsmagi men lyckades stjäla anteckningar av en sedan länge död danarthisk dödsmagiker. Detta är nu del i hennes egen formelsamling och forskning. Efter ett livs forskning är hon nu i höjden av sin karriär och har anställts av Kristallordern att bistå i Malälvens Delta. Sin forskning kring döden är det enda hon bryr sig om och hon har ingen lojalitet till sin arbetsgivare.

Kristallordern har ett övertag i Kanderas stora missbruk av isha'al-pulver. Drogen gör att hon knappt behöver äta eller sova, men gör henne också hetsig, aggressiv och ger henne en överdrivet uppblåst självbild. Hon rör sig sällan utanför sitt laboratorium. Det enda sättet rollpersonerna kan få Kanderas förtroende är att smickra hennes dödliga hantverk, om de inte lyckas få kontroll över hennes sista droger.

Värde: Kandera har *4T6* i relevanta färdighetsvärden. Hon är beväpnad med en

köttyxa (räknas som en *bredyxa*) och hennes kläder har rustningsvärde som *mjukt läder*. Det finns alltid ett antal vattengastar i laboratoriet som kan skydda Kandera om hon blir anfallen.

Köttyxan gör *5T6* i skada.

Under scenariots gång är Kandera inne i ett starkt rus av isha'al. Hon måste få en ny dos varannan timme, annars får hon *-1T6* på allt hon företar sig. Missar hon två doser kollapsar hon av utmattning.

Kandera behärskar även avancerad dödsmagi - men den är inte anpassad för strid. Hon kan kontrollera vattengastar i närheten och få dem att anfalla åt henne. Hon kan också ropa på hjälp från sina lärlingar och från byborna om det behövs.

Tvillingarna Eimbin och Elektra

Två sextonåringar som liknar varandra; en pojke, en flicka. De är lätt maniska i uppsynen, men är samtidigt bleka, glåmiga, undernärda och taniga. Deras mörka otvättade hår hänger i stripor och ramar in deras maniska och utmärglade leende. De är klädda i slitna urtvättade kläder som plundrats från döda sjömän.

Där är båda föräldralösa och plockades upp från Targus gator av Kandera för åtta år sedan. De fick först löften om mat för dagen om de hjälpte henne med sysslor, men över tid har Kandera lärt dem ett och annat om nekromanti. Hon har sett deras frågor som smicker. Men kunskapstörsten i dem är stor och den har Kandera inte lyckats tillfredsställa.

Tvillingarna är mycket trogna varandra och om den ena är i fara gör den andra vad som helst för att rädda den. De försöker dock agera smart och eftertänksamt, t.ex. hämta tillhyggen om det blir strid.

Värde: Tvillingarna är beväpnade med varsin varsin *dolk*. De saknar rustning. De har 2T6 i mystiska färdigheter.

Kultister

Byborna, män som kvinnor, gammal som ung är alla en del av Kristallorden och fanatiskt trogna sitt heliga uppdrag att samla en armé. Just denna kultcell vill fylla sin med vattengastar.

Byborna är klädda i enkla grå kläder och de flesta är bleka och undernärda. Många av dem har ett plagg från döda sjömän som sticker ut - färgstarkt eller från en främmande kultur. De håller avstånd till rollpersonerna och är misstänksamma. Om det inte vore för Vikrat hade de tagit sina vapen och slagit ihjäl dem. De är totalt 45 stycken, men 12 av dem är barn och åldringar som inte utsätter sig för fara. Några av dem är namngivna vid speciella platser i kapitlet Malälvens Delta (sida 21).

Värden: Kultisterna har *3T6* i relevanta färdighetsvärden. De är beväpnad med *påkar*, *vedyxor*, *spjut*, *dolkar*, några enstaka *kortsvärd* och *kortbågar*. De är rustade i tåliga kläder motsvarande *mjukt läder*. I strid ser de alltid till att vara fler än motståndarna. I underläge flyr de. De saknar avancerade stridstekniker och lyder bara order från Vikrat eller Kandera.

De gör *3T6* i skada oavsett vapen.

Åtta ynglingar i kulten är stridstränade och har deltagit i korstågen mot Vita Klostret. De har *4T6* i relevanta färdighetsvärden. De är beväpnade med ett *slumpat närstridsvapen från vapenkortleken* och *stor rundsköld* eller *lätta armborst*. De är rustade med *nitläder*. De strider i stridspar och är taktiska för att inte hamna i underläge.

Har du inte vapenkortleken kan du beskriva underliga svärd, yxor och spjut rollpersonerna inte känner igen. De gör *4T6+2* i skada

Kapten Caesena

En stram och sträng man som börjar bli till åren. Han är rädd för att han håller på att bli virrig och kompenserar detta genom att kräva än hårdare disciplin än vad han gjort förr.

Han är en karl i sextioårsåldern med grått hår, grått vältrimmat skägg och tydlig sjömansgång.

Värde: Kapten Caesena har *3T6* i relevanta färdighetsvärden.

Vattengastar

Byns farligaste försvar är de stackars sjömän som gått under vid skeppsbrotten. De har återuppväckts av Kandera och nekromantiskt kombinerats med en vattenelementar.

Värden: Vattengastar har *3T6+2* i stridsvärden och *4T6* i *Simma*. De har även följande specialegenskaper.

Dränkning (2 Övertag, vid vatten): Vattengasten pressar eller drar ned motståndaren under vattenytan. Motståndaren får 4 utmattning per runda följt av *Chockslag* och därefter *Dödsslag*. *-1T6* på alla handlingar.

Varje runda slår den fasthållne *Kroppsbyggnad (14)* för att komma ur greppet, alternativt förgör vattengasten. Fler vattengastar kan ansluta till dränkningen, vilket ger *+4* i svårighet per extra vattengast.

Vattenelementar: Vattengasten trivs som fisken i vattnet. *+1T6* på alla färdigheter och attributen *Förflyttning*, *Reaktion* och *Vaksamhet* om vattengasten har kontakt med vatten, antingen i vatten eller på våt plats som träskmarker eller vattenbryn.

Giftorm

I träsket finns olika typer av giftormar. Några är närmare fyra fot långa, några är mindre, men de är alla farliga. Deras fjälliga skinn är i klara färger som rött och vitt som varnar om deras giftighet.

De anfaller inte om rollpersonerna inte provocerar dem och går för nära.

Värden: Giftormarna attackerar med *3T6.*

Gift: Den som blir biten slår *Chockslag (12)* i tre rundor. Sedan händer följande efter någon minut när giftet hunnit runt i blodet:

Tre lyckat slag	*Omtöcknad*, *-1T6* på alla slag i en timme
Två lyckade slag	Som ovan, dessutom +5 utmattning
Ett lyckat slag	Som ovan, dessutom +10 Utmattning
Inget lyckat slag	Som ovan men också: Rollpersonen känner sig dåsig och trött. Efter en timme kan rollpersonen inte hålla ögonen uppe och är *Utslagen*.